Pubblicazione mensile - Anno VIII
NUMERO 87 - SETTEMBRE 1999
Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92 del 14 luglio 1992

Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl, via San Felice 13, 40122 Bologna

Direttore Responsabile ed Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi
Redazione Kappa Srl:
Monica Carpino, Simona Franchi, Giovanni Mattioli, Mario Rivelli, Marco Tamagnini, Serena Varani
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering
Alcadia Snc
Adattamento Grafico:
Annalisa Sorano - Alcadia Snc
Grafica e Impaginazione:
Marco Tamagnini
Hanno collaborato a questo numero:
Keiko Ichiguchi, Andrea Renzoni, Simona Stanzani, Mieko Sugawara, il Kappa

Redazione Star Comics:
Maria Grazia Acacia, Emilia Mastropierro, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma - Tel. 06/5291419

...e poi non dite che non ve l'avevamo detto! **K**

APPUNTI & RIASSUNTI

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato è uno studente giapponese come ce ne sono tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un singolare influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy: Urd, la maggiore, è la più spregiudicata, sempre all'opera con filtri e incantesimi per spingere Keiichi a fare il passo decisivo nei confronti di Belldandy; Skuld, la minore, è un genio della meccanica e preferirebbe che lo studente e la sorella non avessero alcuna relazione romantica... Cosa molto difficile, dati gli ultimi sviluppi! In seguito a una solenne sbornia (di Coca Cola!) Belldandy si trova a esaudire desideri a destra e a manca in maniera assolutamente bislacca, finché non concretizza anche quello di Keiichi, ovvero di poter stare sempre insieme. Ed è così che le mani dei due non si staccano più, anche se Urd garantisce che entro ventiquattr'ore la situazione dovrebbe risolversi... Ci sarà da fidarsi?

CALM BREAKER

Le Industrie Kamata si occupano della progettazione e della costruzione di robot, e sotto la direzione dell'anziano Nomura lavora un vero e proprio genio della cibernetica, il caposezione Toshiya Sakazaki; la sua genialità è però controbilanciata negativamente dall'incoerenza e da un pessimo senso dell'umorismo, che si concretizzano nella costruzione del Modulo KE 28 'Sayuri', un robot con le sembianze di una liceale. La caposezione Arita (ex-moglie di Sakazaki) scopre però che le potenzialità di Sayuri sono altissime e che, inconsciamente, il suo progettista ha creato la prima vera e propria intelligenza artificiale del mondo! Di questo particolare se ne rendono conto anche alla Kurahashi Kogyo Kabushikigaisha (KKK!), concorrente diretta delle Industrie Kamata, specializzata nella progettazione e costruzione di armi robot. Dopo aver introdotto come segretaria alle Industrie Kamata la bella spia Misaki Hoshino, i capi della KKK iniziano a sferrare una serie di attacchi impietosi ai concorrenti, impiegando i loro automi più potenti e assurdi!

EXAXXION

Dopo dieci anni dal primo contatto degli uomini con gli alieni di Riofard, i due popoli convivono sulla Terra, anche se i fardiani - pur permettendo ai terrestri di usare le loro tecnologie antigravitazionali - non ne svelano i segreti. Hosuke Kano, scienziato radiato dall'albo, è convinto che i fardiani si stiano organizzando per la conquista della Terra, e prepara alcune contromisure che hanno come soggetto il nipote Hoichi "Ganchan" Kano e la sensuale androide Isaka Minagata. E infatti, durante il decimo anniversario del Primo Contatto, il Ministro degli esteri fardiano dichiara la Terra colonia di Riofard, mentre la milizia fardiana mette in ginocchio le forze dell'ONU e previene insurrezioni in una politica da legge marziale. Il vecchio Hosuke dota il nipote di una tuta da combattimento che lo trasforma in un superuomo, e lo convince a pilotare il gigantesco robot Exaxxion per contrastare le mosse del generale Sheska, anche se a costo di molte vite umane. Pieno di sensi di colpa, Hoichi abbandona la lotta, ma ben presto si rende conto di quanto Riofard stia calpestando i diritti umani: in una macabra e silenziosa operazione di pulizia etnica, uomini, donne e bambini vengono infatti eliminati e riciclati come concime, mentre la propaganda televisiva fardiana dipinge il ragazzo come un criminale nemico dell'umanità. Nel frattempo, Akane Hino, compagna di classe di Hoichi, e la madre del ragazzo vengono catturate dai droidi fardiani per essere interrogate, mentre gli invasori scoprono di non poter contrastare in nessun modo la mostruosa potenza dell'Exaxxion per un motivo ben preciso...

BUG PATROL

Kaburi Yamato, Nami Karatachi e Daikinboshi Shima sono tre insetti 'juniores' rispettivamente del corso scarafaggi, macaoni e ditischi. Prima di diventare insetti a pieno diritto, i tre devono - come tutti i loro coetanei - superare un periodo di apprendistato a contatto con gli esseri umani, in modo da imparare il più possibile su di essi. Il giovane Sekuto li trova in casa sua bloccati da una trappola per scarafaggi, e così i tre si vedono costretti a raccontare la misteriosa origine degli insetti a un umano... e a iniziare la più singolare convivenza del mondo! Le cose si complicano quando Kaburi inizia a provare alcuni 'inusuali' sentimenti per il loro...

NEL REGNO DI AKEMI TAKADA

ORANGE ROAD © Izumi Matsumoto/Shueisha/Toho

di ANDREA PIETRONI

Nata il 31 marzo nel 1955 a Tokyo, si è laureata all'università d'arte di Tama e il suo primo lavoro è stato alla Tatsunoko Production. Dopo avere lavorato per 4 anni nella sezione character design, ha realizzato i personaggi per i cartoni animati di **Lamù (Urusei Yatsura)**, e dopo queste prime esperienze è diventata una libera professionista. In seguito ha lavorato per numerose opere a cartoni animati, principalmente per i lavori dello Studio Pierrot, e ha realizzato molte illustrazioni per le copertine di laser disc e per il merchandising. Ultimamente ha realizzato molte illustrazioni per romanzi e ha pubblicato anche alcuni lavori con personaggi suoi. Recentemente lavora poco per l'animazione, quindi **Fancy Lala** è la sua ultima opera a cartoni animati.

Kappa Magazine - Sappiamo che ha cominciato la sua carriera alla Tatsunoko Production. E' stata assunta come disegnatrice?

Akemi Takada - Mi hanno assunto come character design.

KM - Prima della sua assunzione, quali altre persone lavoravano alla creazione dei personaggi?

AT - C'erano Tatsuo Yoshida, Yoshitaka Amano e Akiko Shimomoto.

KM - In quel settore assumevano regolarmente nuovo personale per lo staff?

AT - Non penso... Quando mi sono laureata, non avevo nessuna conoscenza che avrebbe potuto darmi un lavoro tranne la Tatsunoko Production. Così ho chiesto se potevo lavorare con loro e mi hanno fatto fare un esame.

KM - Chi conosceva all'interno della Tatsunoko Production?

AT - Il signor Takao Koyama che si occupava dei progetti...

KM - Come l'ha conosciuto?

AT - L'ho conosciuto quando portavo dei dolci negli studi della Tatsunko perché ero una loro grande fan. Il settore in cui lavorava Koyama si occupava dei fan che volevano visitare gli studi.

KM - Allora è stata una fan di **Gatchaman**?

AT - Sì, ho cominciato a visitare la Tatsunoko nel periodo in cui guardavo **Gatchaman**. Ma mi piaceva anche **Mach Go Go Go**.

KM - Quindi vuole dire che ha cominciato a lavorare per loro perché era una fan?

AT - Nonostante fossi una loro fan, quando sono stata assunta non mi sentivo entusiasta, perché ormai ero entrata nel mondo del lavoro professionista. E chi lavora in una ditta che produce cartoni animati, in genere, non segue altri cartoni animati tranne i suoi.

KM - Da allora ha cominciato a vedere i cartoni animati solo come lavoro?

AT - Già, perché ormai ero una professionista che deve guardare i propri lavori con estrema attenzione, cosa che un fan non riuscirebbe a fare.

KM - Grazie al risultato dell'esame hanno deciso di assumerla come character design?

AT - Sì, ma quell'esame era proprio rivolto a chi voleva diventare un character design. L'esame consisteva nel creare i personaggi secondari partendo dallo storyboard. Poi ho cominciato a impratichirmi assieme a un'altra disegnatrice che proveniva dal settore produzione.

KM - Ha cominciato subito a disegnare i personaggi principali?

AT - I primi personaggi che ho realizzato erano i comprimari della serie **Ippatsu Kanta-Kun**. Ma prima di realizzarli, ho fatto un periodo di allenamento di tre mesi in cui dovevo imparare ad animare... Ho realizzato un cortometraggio intitolato **Un foglio che cade**.

KM - Subito dopo avere finito l'allenamento, ha cominciato a lavorare per **Ippatsu Kanta-Kun**?

AT - Sì... Poi ho partecipato a **Gatchaman 2** e **Gatchaman F**.

KM - Ha realizzato i personaggi non protagonisti?

AT - Non solo, ho anche rifinito le figure dei protagonisti. In **Muteking**, invece, ho creato il volto di Takomi.

KM - Chi si è occupato dei protagonisti di **Muteking**?

AT - C'erano molti disegnatori in **Muteking**, compreso il signor Ippei Kuri che era l'amministratore di allora... Siccome il presidente era appena morto, tutto la staff pensò di fargli un dono d'addio, e allora tutti lavorarono alla realizzazione di quella serie.

KM - Allora tutta la Tatsunoko Production si era impegnata in quel lavoro?

AT - Già, è stato proprio così.

KM - Dopo avere lasciato la Tatsunoko ha cominciato a lavorare nello studio Pierrot, vero?

AT - In realtà per un certo periodo ho lavorato per entrambi. Ma il signor Yuhji Fukawa dello studio Pierrot mi disse che avrebbero realizzato i cartoni animati tratti dal fumetto di

Rumiko Takahashi **Urusei Yatsura (Lamù)**. Visto che l'opera originale era disegnata da una donna, voleva che fosse una donna a occuparsi della caratterizzazione dei personaggi. Dato che si trattava di un lavoro molto impegnativo, decisi di cambiare ditta. Allora c'erano ancora poche donne che lavoravano in questo campo. Il signor Fukawa voleva assumere molto personale femminile, che ricoprisse vari ruoli, compresi la regia e la sceneggiatura. Infatti anche il controllo dei disegni era affidato ad Asami Endoh.

KM - Ha caratterizzato anche i personaggi secondari in **Urusei Yatsura**?

AT - E' stato molto difficile, perché c'erano parecchi personaggi non protagonisti. Il signor Mamoru Oshii (regista a cui si devono capolavori come i film di **Patlabor** e **Ghost in the shell**) decise di diminuire il numero dei fotogrammi per le animazioni, ma in compenso aumentò considerevolmente il numero di personaggi da disegnare. In diversi casi ho dovuto creare dei personaggi che poi venivano usati solo per poche sequenze.

KM - Ma anche quei personaggi li doveva creare al meglio, no? Le dispiaceva questo fatto?

AT - Un po' sì... Ma ci sono stati anche dei casi limite in cui in animazione veniva mostrato un dato personaggio con il volto coperto di nero, ma io l'avevo comunque disegnato completamente; quindi il lavoro che avevo fatto era risultato inutile. E' stato difficile anche quando uno degli episodi era stato ambientato nella città di Heiankyo (città antica di Kyoto), e noi membri dello staff ci siamo impegnati per realizzare i costumi dell'epoca.

KM - Quindi, si dedicava solo a **Urusei Yatsura** in quel periodo?

AT - No, mentre mi occupavo di quello, avevo iniziato anche il progetto per **Maho no Tenshi Creamy Mami (Creamy Mami)**. Quindi per un certo periodo ho disegnato i personaggi per entrambe le serie... Inoltre facevo delle illustrazioni per le riviste di cartoni animati e per i gadget.

KM - Era davvero impegnata?

AT - Sì, ma essendo assunta potevo lavorare meno di quanto non faccio ora come free lance. Comunque sia sono sempre stata abituata a lavorare

CREAMY MAMI © Studio Pierrot/NTV

molto...

KM - Quel periodo era per lei un continuo allenamento?

AT - Già, penso che sia necessario per un disegnatore alle prime armi disegnare molto. Ma ora, ripensandoci, non vorrei più lavorare in quel modo.

KM - Ha trovato particolari differenze nel realizzare i personaggi creati da altri, come nel caso di **Urusei Yatsura** rispetto a quelli creati da lei di sana pianta come in **Creamy Mami**?

AT - No, non tanto.

KM - Allora, vuole dire che non aveva particolari restrizioni?

AT - Dunque... Riguardo a **Urusei Yatsura**, ho creato i personaggi base leggendo solo i primi tre o quattro volumi a fumetti, in cui i disegni della maestra Rumiko Takahashi non erano ancora stabili. Era impossibile creare i personaggi soltanto copiando i suoi disegni, quindi li ho creati elaborando le mie impressioni guardando i personaggi originali. In un certo senso ho fatto come volevo. Comunque sia, in un cartone animato, i personaggi risultano sempre abbastanza diversi rispetto a quelli originali.

KM - Qual era la cosa che riteneva più importante quando ha creato i personaggi di **Urusei Yatsura**?

AT - Naturalmente era quella di riuscire a creare una figura adatta al carattere di Lamù. In pratica, è importante creare una figura dalla quale si riesce a capire il carattere del personaggio, come parla e come si comporta.

KM - Quando disegna i personaggi, sta attenta a facilitare il lavoro degli animatori?

AT - Non tanto (ride). Do più importanza al carattere del personaggio.

KM - Secondo lei com'è il carattere di Lamù?

AT - E' difficile dirlo con poche parole... E' una ragazza diabolica con un cuore forte, ma allo stesso tempo è anche molto carina e buona. Ma dentro la mia testa ci sono anche tanti altri dati.

KM - Riguardo a **Creamy Mami** lei aveva a disposizione solo una descrizione dei personaggi senza alcun disegno esplicativo. E' difficile creare qualcosa partendo da poche informazioni?

AT - Anche se mi hanno descritto i personaggi con le sole parole, l'interpretazione è dipesa solo da me come un fatto soggettivo.

KM - In pratica ha sempre creato i

LICCA © Takara

TWILIGHT Q © Asia Do

URBAN SQUARE © Network

personaggi secondo i suoi gusti e interpretando a modo suo le descrizioni?

AT - È proprio così, ma a volte mi è anche stato chiesto di modificare certe cose, soprattutto nel caso di **Creamy**. Siccome c'erano dei progetti per creare bambole e gadget vari, dovevo parlare spesso con i rappresentanti della Bandai. Poi ho anche avuto molti incontri con il signor Kazunori Itoh del settore arti e letteratura. Comunque, è necessario ascoltare i consigli degli altri.

KM - Nel caso di **Creamy**, il controllo dello sponsor era severo?

AT – Be'... Ho rifatto i disegni per tre o quattro volte ma non ho mai pensato che fossero particolarmente severi... Forse anche perché ero giovane. Poi, non mi hanno mai detto che i disegni non andavano bene. Visionando alcune prove ne hanno scelto uno e mi hanno chiesto di sviluppare quello.

KM - Entrambe le serie sono durate parecchio tempo. Non si è mai annoiata?

AT - No, non mi è mai successo di annoiarmi. Per esempio, riguardo a **Patlabor**, nonostante sia stato un lavoro molto più recente, ho lavorato agli OAV, alla serie TV e ai film. Per ognuno di questi ho sempre rifatto i disegni di base, ma siccome io stessa cambio sempre il mio modo di disegnare, alla fine i personaggi hanno sempre qualcosa di diverso; questo perché penso sempre a

migliorarli. Per i video di **Creamy**, per esempio, ho rifatto da capo i disegni di base. Non mi annoio perché ogni volta viene sempre fuori qualcosa di nuovo.

KM - Dopo **Creamy** ha realizzato **Alpen Rose** per la Tatsunoko. Può fare i commenti di quel lavoro?

AT - Sinceramente non mi ricordo bene di quel lavoro, perché ho fatto solo il disegno dei personaggi principali (ride).

KM - Dopo **Alpen Rose** si è occupata di **Kimagure Orange Road**. E' stato diverso lavorare a quella serie?

AT - **Orange Road** era rivolto a un pubblico un po' più grande rispetto a quello di **Creamy Mami**. Quindi, per esempio, le proporzioni dei personaggi dovevano essere più reali.

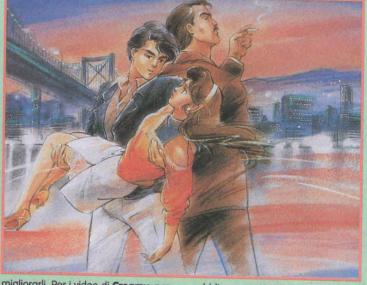
KM - E' più facile disegnare personaggi col corpo ben proporzionato?

AT - Sì, è più facile disegnare un corpo ben proporzionato rispetto a quello di un personaggio con la testa più grande rispetto alle proporzioni reali.

KM - Dopo **Orange Road** ha cominciato a lavorare a **Patlabor**?

AT - E' stato nel 1988, ma il progetto è iniziato nel 1986... E' stato un lavoro lungo.

CREAMY MAMI © Studio Pierrot/NTV

PATLABOR © Headgear

KM - Prima di questa serie però ha anche realizzato un OAV intitolato **Twilight Q**. Realizzare un OAV è stato diverso dal lavoro per una serie TV?

AT - Il lavoro è uguale, ma nel caso di **Twilight Q** ho dovuto realizzare dei disegni molto diversi da quelli che facevo di solito. Ma alla fine i personaggi sono comunque venuti molto bene, mentre i disegni che ho fatto per **Urban Square** sono stati sicuramente i più realistici fra i miei lavori. Invece, quelli per **Twilight Q** erano carini ma anche semplici.

KM - Perché con **Urban Square** ha cambiato il suo stile in uno più realistico?

AT - Tutto lo staff, il produttore, il regista, lo sceneggiatore e io stessa, voleva realizzare qualcosa di adulto.

KM - Volevate cambiare perché fino ad allora avevate realizzato lavori destinati agli adolescenti?

AT - Penso che sia stata un'idea del signor Watanabe della Bandai. Io non ho mai avuto alcun problema a occuparmi solo di cose per adolescenti (ride).

KM - Per i video di Rica-chan (una bambola che per i giapponesi ha la valenza della nostra Barbie) ha utilizzato le bambole come modello?

AT - Ho provato a realizzare i personaggi che assomigliassero alle bambole originali.

KM - Disegnare basandosi sulle bambole è stato diverso dal suo solito lavoro?

AT - No, alla fine i disegni li realizzo sempre alla mia maniera. Io lavoro come disegnatrice e illustratrice secondo le esigenze di chi mi ha

La Filmografia

- Lavoro svolto, titolo, traduzione, eventuale titolo italiano, produzione -

1977

Guest Character Design: **Ippatsu Kanta-kun** (TV) - Kanta-Kun colpisci (Il fichissimo del baseball), Tatsunoko Production.

1978

Guest Character Design: **Kagaku Ninjatai Gatchaman II** (TV) - La pattuglia ninja scientifica Gatchaman II (La battaglia dei pianeti), Tatsunoko Production.

1979

Character Design: **Kagaku Ninjatai Gatchaman F** (TV) - La pattuglia ninja scientifica Gatchaman F (La battaglia dei pianeti), Tatsunoko Production.

1980

Guest Character Design: **Tondemo senshi Muteking** (TV) - Il guerriero sorprendente Muteking (Muteking), Tatsunoko Production.

1981

Guest Character Design: **Goldightan** (TV), Tatsunoko Production.

Main Character Design: **Maitchingu Machiko sensei** (TV) - Che vergogna, maestra Machiko, Gakken.

Character Design: **Urusei Yatsura** (TV - Lamù, la ragazza dello spazio), Kitty Fim, Studio Pierrot.

1983

Guest Character Design: **Mirai Keisatsu Urashiman** (TV) - Urashiman la polizia del futuro, Tatsunoko Production.

Character design: **Urusei Yatsura Only You** (Movie), Studio Pierrot.

Character Design: **Maho no Tenshi Creamy Mami** (TV) - Creamy Mami l'angelo della magia (L'incantevole Creamy), Studio Pierrot.

1984

Character Design: **Creamy Mami Eien no once more** (OAV) - Creamy Mami, ancora l'eternità (Il ritorno di Creamy), studio Pierrot.

1985

Character Design: **Urusei Yatsura remember my love** (Movie), Studio Pierrot.

Character Design: **Hono no Alpen Rose** (TV) - La Rosa Alpina fiammeggiante (Alpen Rose), Tatsunoko Production.

Character Design: **Creamy Mami long gododbye** (OAV - Il lungo addio), Studio Pierrot, Asia Do.

1986

Character Design: **Urusei Yatsura 4 Lum the forever** (Movie), Studio Dean.

Character Design: **Maison Ikkoku** (TV - Cara dolce Kyoko), Sudio Dean.

Character Design: **Urban Square** (OAV), Network.

1987

Character Design: **Twilight Q** (OAV), Asia Do.

Character Design: **Kimagure Orange Road** (TV) -

PATLABOR © Headgear

assunto rispettando le date di scadenza per la consegna del lavoro finito. Questo modo di lavorare è diverso da quello di un artista che lavora solo per un suo desiderio.

KM - Disegna solo per lavoro, o lo fa anche perché le piace?

AT - Nella realtà, siccome ho tanto lavoro da consegnare entro una certa scadenza, non ho tempo per fare altre cose... Comunque sia, anche se non faccio vera arte, mi diverto molto a disegnare. Per esempio, quando ho realizzato i personaggi non protagonisti di **Fancy Lala**, li ho realizzati pensando ai cantanti che mi piacevano in quel momento. E' un mio piccolo divertimento. Per quanto riguarda i vestiti, disegno quelli che vorrei indossare io. Mi piace disegnare, e a volte mi piacerebbe non avere scadenze, ma se non ci fossero penso che non lavorerei (ride).

KM - Perché le piace disegnare?

AT - Mi piace farlo sin da quando ero piccola, quindi non saprei cosa rispondere...

KM - Le piaceva usare le mani per creare qualcosa di suo senza pensarci troppo?

AT – Quand'ero piccola per me era un gioco disegnare. Anche adesso sono contenta quando finisco un disegno, e mi piace anche fare degli schizzi per creare i personaggi come voglio... Insomma, mi piace disegnare e Basta (ride)...

KM - Ci Parli di **Fancy Lala**.

PATLABOR © Headgear

Capricciosa Orange Road (E' quasi magia Johnny), Studio Pierrot.

1988

Character Design: **Kido Keisatsu Patlabor** (OAV) - Polizia celere Patlabor (Patlabor), Headgear.

Character Design: **Orange Road Ano Hini Kaeritai** (Movie) - Orange Road, vorrei ritornare a quel giorno (E' quasi magia Johnny), Studio Pierrot.

1989

Character Design: **Orange Road, Hawaian suspense** (OAV - E' quasi magia Johnny), Studio Pierrot.

Character Design: **Patlabor The Movie** (Movie - Patlabor The Movie), Sudio Dean.

Character Design: **Kido Keisatsu Patlabor** (TV) - Polizia celere Patlabor, Bandai, Tohoku Shinsha.

Character Design: **Orange Road, Wagahaiwa neko deattari osakana deattari** (OAV) - Orange Road, sfortunatamente ora sono un gatto e ora sono un pesce (E' quasi magia Johnny), Studio Pierrot.

Character Design: **Orange Road, Hurrikane! Henshin Shojo Akane** (OAV) - Orange Road, Uragano! Akane, la ragazza trasformista (E' quasi magia Johnny), Studio Pierrot.

Character Design: **Orange Road, Koi no Stage Heart on fire! Orewa Idol** (OAV) - Orange Road, Heart on fire lo stage dell'amore! Io sono un Idol (E' quasi magia Johnny), Studio Pierrot.

1990

Character Design: **Kido Keisatsu Patlabor Standard** (OAV - Patlabor), Sunrise.

Character Design: **Licca Fushigina Fushigna Yunia Monogatari** (OAV) - Licca e il sorprendente racconto di Yunia, Asia Do.

1991

Character Design: **Orange Road, Omoigakenai Situation** (OAV) - Orange Road, una situazione da non ricordare (E' quasi magia Johnny), Studio Pierrot.

Character Design: **Orange Road, Rouge no Dengon** (OAV) - Orange Road, messaggio con il rossetto (E' quasi magia Johnny), Studio Pierrot.

Character Design: **Licca-Chan Fushigina Maho no Ring** (OAV) - Licca e il meraviglioso anello magico, Asia Do.

1992

Character Design: **Licca-Chan no Nichiyobi** (OAV) - La domenica di Licca, Asia Do.

1993

Character Design: **Patlabor The Movie 2** (Movie - Patlabor The Movie 2), Bandai Visual, Tohoku Shinsha.

1998

Character Design: **Maho no Stage Fancy Lala** (TV) - Fancy Lala, lo stage magico, Studio Pierrot.

AT - Nel caso di **Lala**, ho dovuto realizzare tanti costumi perché la protagonista li cambia ogni giorno e ci sono tanti personaggi non protagonisti (ride). Nella storia di **Lala**, la protagonista disegna i costumi e con la magia li fa diventare reali. Il signor Omori mi disse che una volta terminata la magia i costumi scomparivano, e quindi la protagonista non ridisegnava sempre lo stesso vestito le volte successive. Io gli risposi di avere capito, ma in alcuni casi poco appariscenti ho riutilizzato alcuni dei costumi già fatti. Siccome era un periodo in cui ero molto impegnata, gli ho chiesto di diminuire il numero di costumi da inventare, ma già sapevo che era impossibile che cambiasse idea.

KM - Lala assomiglia un po' a Mami. Secondo lei che cosa le differenzia?

AT - Il mondo di Lala è più realistico. E penso che anche i miei disegni lo siano, siccome ho realizzato alcune storie di diverso tipo come **Patlabor**, anche il mio stile è diventato più realistico... Ma disegnare dei personaggi carini, e soprattutto realizzarli per le serie di maghette, è per me una cosa fondamentale che mi piace da quando ero piccola.

KM - Da quel punto di vista Mami ha influenzato molto il suo stile?

AT - Secondo me, siccome ho disegnato sempre per divertirmi, sin da piccola fino alla laurea, penso che la radice del mio stile sia da attribuire a quel periodo.

KM - Ho capito... Ma per noi...

AT – Capisco. Infatti anche i miei fan

pensano che Mami sia la radice del mio stile.

KM - A cosa presta più attenzione quando caratterizza personaggi già esistenti?

AT - Soprattutto faccio in modo che i personaggi che disegno assomiglino a quelli originali. Nel caso in cui ho come riferimento un fumetto, provo a seguire l'atmosfera creata dall'autore. Ma in ogni modo i disegni finali sono realizzati più o meno nel mio stile.

KM - Com'è il processo di lavoro?

AT - Prima di tutto leggo la storia originale con molta attenzione. Poi faccio alcune copie dei disegni originali. Facendo così cerco di rendere con il mio stile le espressioni caratteristiche che quel personaggio ha nel fumetto.

KM - Le capita che anche copiando le espressioni che le piacciono vengano fuori delle cose diverse da quelle che si aspettava?

AT - Già, quindi faccio tantissimi schizzi fra cui scelgo i migliori. Poi

riproduco diverse volte le espressioni che ho scelto.

KM - Colora i suoi disegni mentre sviluppa i personaggi?

AT - Sì, nonostante ci siano già delle persone che decidono i colori definitivi, io li coloro seguendo la mia immaginazione. Per esempio, il colore dei capelli di Lamù che vedevo sulle copertine dei volumi a fumetti erano a volte rossi, a volte gialli, a volte blu e a volte di tanti colori, quindi io decisi che sarebbero dovuti essere verdi.

KM - La colorazione avviene solo alla fine del lavoro?

AT - Dipende dai casi. A volte dobbiamo colorare delle immagini per le pubblicità. Ma in generale è un processo che si fa alla fine del lavoro.

KM - Come ha deciso il colore dei capelli di Mami?

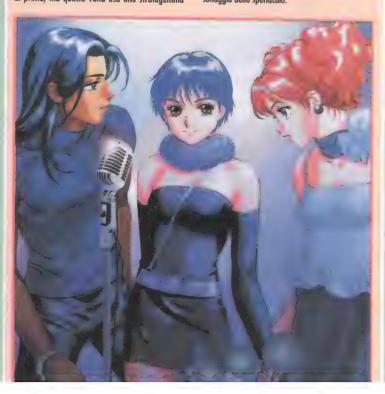
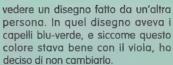
AT - Ho provato molti colori fra cui il giallo e l'arancione... Ma siccome c'era già il progetto di produrre la bambola di Mami, ho pensato che i capelli gialli non fossero adatti... Alla fine di questa serie di prove, ho fatto i capelli di colore viola. Questa scelta è stata fatta anche per evitare lo stesso colore di Minky **Momo (Il magico mondo di Gigì)**, che aveva i cappelli rosa.

KM - E per quanto riguarda Yu (la ragazzina che si trasforma in Creamy Mami)?

AT - Per farmi capire che personaggio doveva essere mi hanno fatto

FANCY LALA

Le avventure di Miho Shinohara (una graziosa studentessa delle elementari) iniziano con un incubo in cui la ragazzina si vede in un antico villaggio ainu (l'antica popolazione autoctona giapponese), e mentre sta giocando allegramente qualcosa attira la sua attenzione. A pochi metri di distanza c'è uno strano signore che la sta osservando, e a un tratto le rivolge la parola dicendole cose senza senso riferite al futuro e al passato prima di svanire nel momento in cui la ragazza volge lo sguardo. Il cielo cambia colore, e il villaggio viene attaccato da due giganteschi dinosauri, e nello stesso momento un ragazzino la mette in salvo. Nonostante lo strano sogno, Miho si reca a scuola come tutti i giorni assieme a un suo amico, quando vede i due dinosauri del sogno stagliarsi sulla città e poi scomparire. Tornando a casa da scuola, la ragazzina va in cartoleria, e qui avviene l'ennesima stranezza della giornata. Sullo scaffale assieme ad altri peluche, ce ne sono due che sembrano degli strani dinosauri con delle grosse orecchie. Mentre Miho li guarda incuriosita, sente delle voci che si chiedono se sia lei la ragazza prescelta. Miho si guarda intorno ma non capisce chi stia parlando. Uscendo dal negozio non si accorge che i due peluche si sono attaccati alla sua borsa, e il negoziante la ferma perché pensa che li stia rubando. Miho rimane di stucco, e l'accaduto le causa un grande imbarazzo. Mentre cerca di spiegare che non li stava rubando, sopraggiunge un signore (lo stesso che aveva visto nel sogno) che paga i due peluche e li lascia alla ragazzina. Miho torna a casa e continua a sentire le voci di prima, ma questa volta usa uno stratagemma per fare uscire allo scoperto i due dinosauri. Infatti, appena li minaccia di buttarli nella spazzatura, prendono vita e si presentano come Pigu e Mogu, arrivati sulla Terra dal mondo chiamato Memoria del Tempo. I due chiedono a Miho se possono rimanere con lei fino a quando non dovranno tornare nel loro mondo, e in cambio dell'ospitalità le doneranno dei poteri magici. Miho non sta più nella pelle e guardando i suoi disegni (le piace disegnare i fumetti, e ha creato un personaggio che ha chiamato Fancy Lala), chiede ai due folletti se con la magia può diventare come il suo personaggio. Pigu e Mogu creano con la magia una penna e un quaderno per gli schizzi e li regalano a Miho. La ragazzina disegna sul quaderno un vestito, e pronunciando le parole magiche ***dabu dabu*** (è l'espressione che in giappone viene usata per dire che un vestito o un paio di scarpe sono troppo larghi), i vestiti diventano reali. Ma la magia non è finita: infatti, Mogu le spiega che pronunciando un altro incantesimo lei diventerebbe grande, così da potere indossare quel vestito. Miho prende la penna e inizia a pronunciare la frase: ***Toki no kioku ni omoi wo komete, ima, Fancy Lala ni karei naru seicho!*** (Ascoltando la memoria del tempo, cresco e divento l'elegante Fancy Lala!), ed ecco che si trasforma in una deliziosa quindicenne con i capelli corti e lo sguardo sbarazzino. Da questo momento Miho diventa Fancy Lala, modella e cantante, che otterrà un grande successo grazie anche ai suoi colleghi e amici che lavorano alla Lirical Production. Miho realizza così il suo sogno di diventare un personaggio dello spettacolo.

vedere un disegno fatto da un'altra persona. In quel disegno aveva i capelli blu-verde, e siccome questo colore stava bene con il viola, ho deciso di non cambiarlo.

KM - Yu è un personaggio con un corpo non proporzionato, vero?

AT - All'inizio aveva una testa enorme e quindi era davvero difficile disegnarla. Ma quando la disegnavo nelle illustrazioni, senza dirlo a nessuno cambiavo le proporzioni del suo corpo poco a poco (ride). Ho fatto tanti disegni per i vari gadget, ma nessuno alla Movic (la ditta che li produceva) si è mai accorto di questi cambiamenti.

KM - Allora per lei la vera Yu è quella che disegnava nelle illustrazioni?

AT - No, mi diverto a disegnare i personaggi in diversi modi.

KM - Le piace di più fare le illustrazioni o disegnare i personaggi?

AT - Non ho una preferenza, ma quando uso il colore nelle illustrazioni ho la sensazione che quel lavoro stia per terminare. Capacitarmi della fine di un'illustrazione mi dà soddisfazione.

KM - In un certo senso creare i personaggi non è un lavoro con una fine definitiva?

AT - No, perché non c'è né limite né regola.

KM - Quando decide che un lavoro è finito, lo fa perché ne è convinta oppure perché è arrivato il giorno della consegna?

AT - Uhm... Nella maggior parte dei casi termino un lavoro quando sono convinta del risultato.

KM - Fra le opere che ha realizzato in un tempo limitato, qual è stata quella in cui ha lavorato più liberamente?

AT - E' stata sicuramente **Creamy Mami**.

KM - Quando è stata più libera? Quando doveva lavorare per lo sponsor, per i gadget o per le cover dei laser disc?

AT - Ho lavorato più liberamente per le illustrazioni dei laser disc, anche perché mi diverto sempre a fare le copertine. Per quanto riguarda i gadget, i disegni devono seguire delle regole, come il fatto che il personaggio debba essere rivolto verso chi guarda. I miei lavori principali sono comunque le illustrazioni per le copertine dei laser disc, dei CD e dei video.

KM - Allora le piace di più realizzare le copertine?

AT - Sì. Perché così mi occupo sia del processo di creazione del personaggio sia di quello finale in cui realizzo le illustrazioni per il prodotto che sarà in vendita. Mi piace creare un personaggio e seguirlo fino alla fine quando viene presentato al pubblico ben confezionato.

KM - E' diventata famosa facendo illustrazioni, e ha lavorato molto anche per le riviste di cartoni animati.

AT - Allora erano nate tante riviste. Sono stata fortunata (ride).

KM - Ormai è un'artista a tutti gli effetti, piuttosto che una che fa parte di uno staff dietro le quinte.

AT - Credo proprio di no... Il mio lavoro si svolge sempre dietro le quinte.

KM - Il suo lavoro di illustratrice è aumentato molto ultimamente, vero?

AT - Già, da due anni lavoro spesso

anche per i videogiochi.

KM - Anche nei confronti del lavoro per videogiochi il suo atteggiamento è uguale?

AT - Sì, il processo è sempre lo stesso. Ultimamente ho anche realizzato tutte le illustrazioni che compaiono nelle scene di un videogioco, è stato abbastanza difficile e molto lungo.

KM - Recentemente ha usato anche il computer per colorare. Lo trova più una comodità o è una cosa che l'affascina?

AT - Sicuramente il lavoro è molto più semplificato, basti pensare al fatto che è facilissimo cambiare continuamente i colori, e in caso di errori non devo rifare tutto da capo. Ma usando il computer sono diventata un po' distratta, e questo non va bene (ride). Quindi per ora preferisco sia disegnare a mano sia con il MAC. Siccome penso che saper disegnare a mano è una cosa fondamentale, non voglio certo dimenticarmene.

KM - Quindi pensa che il suo modo di disegnare cambierà?

AT - Esatto. Siccome i disegni realizzati solo al computer risultano un po' rigidi, preferisco usare entrambe le tecniche contemporaneamente.

KM - Il bello dei suoi disegni sono le linee fatte a matita?

AT - Forse sì, perché non uso mai inchiostrare i miei lavori, ma utilizzo diversi strumenti e materiali a seconda dell'atmosfera che voglio creare.

KM - Quindi sceglie la tecnica che le sembra più adatta per quel dato lavoro?

AT - Sì. Come ho detto prima sono una disegnatrice, per cui non è difficile adattare il mio modo di lavorare a ogni esigenza. Non diminuisce affatto il piacere che provo mentre disegno.

KM - E' contenta del lavoro di creazione dei personaggi?

AT - Sì, penso che non ci sia un lavoro migliore di questo... Sono fortunata.

KM - A volte realizza anche delle illustrazioni per mostre che non hanno esigenze di stili particolari. In quei casi i suoi disegni sono diversi?

AT - Non penso... Ma credo che le opere che realizzo per mio conto siano più adatte a un pubblico femminile. Al contrario, quando per esempio lavoravo su **Orange Road**, pensavo ai per-

ORANGE ROAD © Izumi Matsumoto/Shueisha/Toho

sonaggi come farebbe il direttore di uno spettacolo musicale o televisivo. Per esempio, mi chiedevo fino a che punto potevo spogliare una ragazza in un disegno. Oppure pensavo a quale tipo di disegno potesse piacere a un pubblico maschile... Comunque, penso di essere abbastanza sicura di poter realizzare delle cose adatte a ogni esigenza.

KM - Quindi, per i disegni che fa per se stessa non mira a nessun tipo di pubblico?

AT - Penso di no... Ma comunque sia, essendo una donna, quel tipo di illustrazioni possono piacere a un pubblico femminile.

KM - Le serie delle maghette, a cui appartiene anche **Creamy**, sono piaciute anche a un pubblico più adulto nonostante fosse una produzione per adolescenti, vero?

AT - Certo, il risultato finale è stato quello di avere allargato l'utenza anche ai più grandi; ciò non toglie che quel tipo di serie fosse stata creata per un pubblico più giovane.

KM - Anche **Fancy Lala** è un'opera creata apposta per il pubblico femminile?

AT - Sia il regista Oomori sia Tomomitsu Mochizuki sono della mia stessa idea. Siccome **Lala** è una serie per ragazze, probabilmente non è così interessante per il pubblico maschile, a cui piacciono altre cose. Ma siamo sicuri di avere fatto una buon lavoro. Personalmente voglio realizzare solo opere che contenga-

no sani principi.
KM - Questa sua prerogativa si vede molto nel personaggio di Noa in **Patlabor**...
AT - Già... anch'io penso di avere dei sani principi... Anche se ho male alla schiena e alle spalle (ride).
KM - Ci parli di Noa.
AT - Noa è un personaggio misterioso... Ha delle grandi potenzialità e secondo me è l'esempio della donna ideale perché ha un lavoro fisso (Per chi non legge **Patlabor**, vi ricordiamo che Noa è un'agente di polizia - KB), quindi tutto il contrario di me, che non ho un lavoro sicuro (ride). Noa fa un lavoro molto dinamico e difficile, per questo penso che sia un personaggio positivo. L'ho disegnata dicendole "Coraggio!" Ho anche ricevuto diversi messaggi dei fan di **Patlabor** in cui si sono sentiti incoraggiati vedendo proprio il personaggio di Noa. Sono stata molto contenta di sapere che il mio messaggio era giunto a loro direttamente.
KM - Si riconosce nei suoi disegni?
AT - Sì, nei miei disegni si capisce tutto di me, le mie idee e i miei sentimenti. E' naturale che succeda questo, e non me ne vergogno affatto. E sono contenta di avere un pubblico affezionato a cui piace questo mio atteggiamento nei confronti dei disegni.
KM - Vorrebbe continuare a disegnare per le serie delle maghette?
AT - Sì.
KM - Quindi non disegna quei personaggi solo per lavoro.
AT - Lavorare è importante, ma faccio con piacere quel tipo di serie. Comunque preferisco le storie in cui non ci sono troppi combattimenti (ride). Naturalmente posso fare anche serie con più scene d'azione, ma preferisco le storie come quella di **Creamy Mami**, che racconta i sentimenti di una ragazza dotata di poteri magici. Mi piacerebbe fare una storia in cui i protagonisti non combattono contro qualcosa al di fuori di loro, ma che raccontano molto di se stessi.
KM - Per esempio una storia quotidiana in cui la protagonista cresca...
AT - Mi andrebbe bene anche se non crescesse (ride). Al pubblico maschile piacciono le serie in cui le ragazze combattono, per questo quel tipo di storie sono aumentate molto recentemente... non è così?
KM - Riguardo ai suoi lavori futuri?
AT - Sicuramente vorrei continuare a disegnare divertendomi, ma vorrei anche non fare troppi lavori nello stesso momento.
KM - E' difficile fare due lavori allo stesso tempo?
AT - Sì, quando sono davvero impegnata devo fare anche due cose in un solo giorno, e questo è abbastanza difficile. Quindi devo trovare anche il tempo per distrarmi facendo una passeggiata con il mio cane o fare un bel bagno riposante, e con il poco tempo che ho non è facile.
KM - Che cosa vorrebbe disegnare prossimamente?
AT - Uhm... un ragazzo.
KM - Un ragazzo affascinante?
AT - Un ragazzo coraggioso perché il fascino vero e proprio non si può creare. Se si riesce a rendere un personaggio davvero vivo, questi acquista fascino da solo. L'ideale sarebbe che creassi un ragazzo coraggioso, puro e dai sani principi, e il pubblico lo trovasse affascinante.
KM - Quindi vuole che il pubblico capisca questa sua idea?
AT - Mi piacerebbe, ma alla fine... Il pubblico può interpretare come vuole i personaggi che ho creato (ride).

BATMAN © DC Comics/Kia Asamiya/Kodansha

RUBRIKAPPA

c/o Edizioni Star Comics, Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)

SURVIBEE © Tsunomaru/Shueisha

Kari gabillopodi, state fermi e non respirate, che ho un frakko di roba da dirvi e non ho preso neanche un appunto, per cui non vorrei che i vostri singulti mi facessero uscire dalla testa le cose che sto cercando con grande fatica di ricordarmi. Allora, tanto per cominciare vi comunico che il 2000 si aprirà con il debutto sul grande schermo zinematografiken del lungometraggio animato dedicato a Belldandy, che consacra così **Oh, mia Dea!** come una delle serie più amate del Giappone, destinata a diventare un classico. Oh, a proposito... auguri! Proprio all'inizio di questo mese la nostra beneamata dea ha raggiunto i dieci anni di pubblicazione in patria, un risultato non da poco, soprattutto visti i tempi che corrono. E, a proposito di cinema, una volta tanto non è un manga che ispira un film, ma l'opposto. E' infatti appena apparso su "Afternoon" di settembre il più lungo 'short' della storia, tratto da un celebre film giapponese intitolato **Poppoya**; in ben 173 pagine ci viene raccontata la commoventissima storia (ragazzi, se mi sono intenerito addirittura *io*, significherà qualcosa, no?) di un vecchio capostazione prossimo alla pensione, grazie ai suggestivi pennelli di Takumi Nagayasu e all'abile penna di Jiro Asada. Tra parentesi, il protagonista è identico all'attore del film, una sorta di attempato e placido Sean Connery dagli occhi a mandorla in versione 'nonno buono'. Un altro fumettino interessante arriva invece su "Jump", che dal numero 31 ha dato il via a **SurviBee**, gioco di parole che molto lascia intuire dell'argomento del fumetto. Ebbene sì, visto il recente interesse dell'animazione nei confronti degli insetti (vedi **A bug's life** e **Z la formica**) la rivista ha scelto Tsunomaru per realizzare le avventure di un giovane *apo* (sì, lo so che il maschio dell'ape è il 'fuco', ma per tanti motivi che non sto qui a spiegarvi questo è solo un *apo*... E poi, da quand'è che siete diventati esperti di entomologia, mannaggia a voi?) di nome Bazoo, o Buzz, o Buzuu - dipende da come volete traslitterarlo – che anela a diventare un 'duro', ma che non ne ha la stoffa. Stilisticamente si rifà molto alla tradizione inaugurata dalla Tatsunoko con **L'ape Magà** e **La banda dei ranocchi**, secondo la quale piccoli animali devono confrontarsi con le grandi tragedie della vita, e sarebbe anche abbastanza interessante se non fosse per una serie di stereotipi un po' ritriti, come il solito grillo col violino, le solite api e formiche vestite da militari, e le solite mantidi religiose viste come teppisti e criminali. Anche in questo caso, poi, le vespe sono i 'cattivi' della situazione, e a dichiararlo ancora di più c'è il loro aspetto grafico. Nel senso che le vespe non sono

POPPOYA © Nagayasu/Asada/Kodansha

né grottesche, né buffe, né orrende, né mostruose, né caricaturali, ma... semplicemente *vespe*. Questa nuova serie fa parte delle pulizie di fine millennio inaugurate quest'anno dalla Shueisha per rinnovare completamente l'organico dei manga e degli autori che appaiono sulla sua rivista di punta, probabilmente nella speranza di ripòrtarla ai fasti di un tempo, quando vendeva sette milioni e mezzo di copie alla settimana, mentre ora si trova intorno ai quattro. Gli autori più noti sono stati nel frattempo 'promossi' ad "Allman", dedicata a un target quasi maggiorenne, per fare spazio a nuove leve che però non sembrano trovare nuove idee. Per esempio, dopo gli esperimenti dei mesi scorsi riguardanti nuove serie sportive (calcio, pesca e golf; andate a rileggervi le ultime RubriKappe, pigroni!) è iniziato su "Jump" 32 **Tennis no Oojisama**, una storia di Takeshi Konomi senza note di merito o demerito, ambientata tra palline e racchette. Nuova energia pare invece essere stata infusa in casa Kodansha sia da giovani autori, sia da quelli 'classici', che ormai spadroneggiano annunciando a rotazione nuove serie, short folgoranti e apparizioni speciali. Nel frattempo continuano le rivisitazioni del più 'diabolico' personaggio di Go Nagai in **Neo Devilman**, che è stato recentemente ri-raccontato da Masaomi "Xenon" Kanzaki su "Morning Magnum", ovvero il corrispettivo di **Kappa Magazine Plus** in casa Kodansha. Il suo stile si è molto stilizzato, recentemente, abbandonando la grande quantità di retini e lo spesso tratto che lo ha inquadrato nella new wave generation degli anni '80 (makkekkappero, sto parlando come un pidocchioso VJ!), per dare alle sue tavole un po' di freschezza in più, proprio come sta facendo per il truculento e semi-erotico Hagane. Nel frattempo, Kia Asamiya è riuscito a concretizzare il suo sogno di qualche mese fa (vedi scorse RubriKappe) e ha ottenuto il permesso dalla DC Comics di realizzare una storia di **Batman** in esclusiva per il Giappone. Il primo poster-annuncio, però, è disegnato in stile talmente americano che il tratto del papà di **Compiler** e **Silent Möbius** sparisce tra le ombre della notte. Meglio, invece, il poster con cui la Toei ha deciso di lanciare il Laser Disc Box con la raccolta della serie TV di **Bia, la sfida della magia**, poster in cui le due maghette protagoniste sono state re-interpretate dalle Clamp. E per questo mese credo di aver detto anche troppo. Nel frattempo, però, vi lascio con una notizia apocalittica: pare che la sezione manga della Tokuma Shoten si stia disgregando, e a farne le spese saranno naturalmente i lettori. Le serie iniziate continueranno, certo, ma dopo la spartizione fra altre case editrici, fra cui la Kadokawa. Ed ecco la nota dolente: prima di vedere il seguito di **Guyver**, dovremo attendere che quest'ultima abbia terminato di ripubblicare *tutta* la serie, mentre Takaya Yoshiki disegna il resto. Amen.

Il vostro profetico Kappa

L'ULTIMA AMANTE DI HACHIKO

Drammatico, Giappone, [illegible]
© Feltrinelli
Feltrinelli, 112 pgs, lire 13.000

Il Giappone delle sette religiose, delle promesse, degli ultimi incontri e naturalmente della morte, [illegible] un sogno, l'autrice rappresenta l'adolescenza senza pregiudizi né compromessi, ne segue le tracce, e nel farlo [illegible] **MDG**

KAPPA -MAGAZINE-
NUMERO OTTANTASETTE

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese (ma non solo)
NUMERO OTTANTASETTE

Ancora mano nella mano! - "Te o Tsunago!"
da Aa! Megamisama vol. 16 - 1997
Dopotutto siamo idol - "Nantettatte Idol"
da Calm Breaker vol. 6 - 1998
Piani di Battaglia
da Exaxxion vol. 2 - 1999
La base segreta del calamaro elettrico - "Denki Ika no Himitsu Kichi"
Una cartografa di nove anni - "9-sai no Chizu"
da Fushigi Fushigi vol. 1, 1993
Passato e Presente - "Ima ni Tsunagaru Mukashi"
da Nigun Farm Konchuki vol. 2 - 1997
COPERTINA: I protagonisti dell'esplosivo Exaxxion © Sonoda/Kodansha
BOX: Lala © Akemi Takada

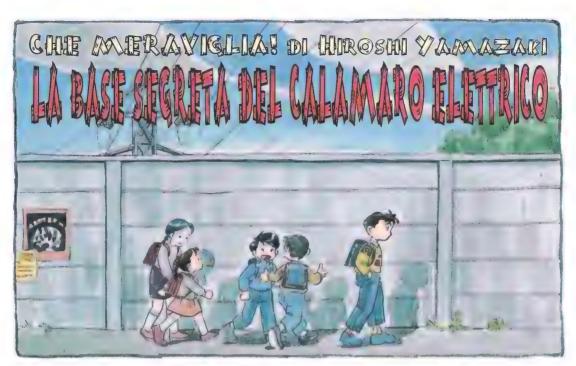
EURO MANGA

E' bizzarro osservare come ogni paese d'Europa, pur guardando ai manga in maniera assolutamente individuale, arrivi poi a pubblicare gli stessi titoli e gli stessi autori. Prevedibile la scelta di maestri riconosciuti come Akira Toriyama, Rumiko Takahashi, Masakazu Katsura, che quasi sempre garantiscono agli editori introiti sulla base dei loro successi in patria, più difficile capire come nomi meno conosciuti possano invece approdare contemporaneamente in paesi diversi come l'Italia, la Francia e la Spagna. C'è sempre chi sperimenta, chi ha l'innegabile vantaggio di essere un fan e di conoscere per questo i gusti del pubblico. E chi si guarda attorno, monitorizzando tirature, distribuzioni, vendite. Ci siamo spesso imbattuti nei redattori francesi di Glénat e Tonkam, che si spartiscono il mercato con le Edizioni Média Système, e ogni volta ci siamo trovati a fornire loro indicazioni sul panorama nostrano. Non sono molti gli editori occidentali a tradurre quasi quattromila pagine al mese di soli manga come la Star Comics, né ad aver tentato per primi la strada dei romanzi ispirati ai serial nipponici come ha fatto la Kappa Edizioni, così siamo visti nostro malgrado come un punto di contatto tra l'Europa e il Giappone. Affamati di dati più che di stimoli critici, i nostri colleghi d'Europa vivono una crisi che li ha confinati essenzialmente nelle fumetterie, costringendoli a edizioni in volume dal prezzo di copertina assai poco popolare (dalle 12.000 alle 16.000 lire). Inoltre, a differenza di quanto accade in Italia, in TV gli anime latitano da troppi mesi, e le fila dei manga fan iniziano ad assottigliarsi, così le uscite si fanno spesso aperiodiche, riducendo gli appassionati a snervanti attese. La rosa dei titoli nipponici che abbiamo trovato nelle librerie parigine è comunque nutrita e variegata, e non è escluso che possa stimolare – come in un recentissimo passato – più di un editore italiano. **Clover** delle CLAMP (tradotto da Manga Player con il titolo di **Trèfle**), **I'll** di Hiroyuki Asada (lanciato da Glénat con l'allusivo sottotitolo **Génération Basket**) o i **Short Program** di Mitsuru Adachi (che assieme a **Fushigi Yugi** di Yu Watase ingrossano le fila di Tonkam) sono alcune delle novità più accreditate. Titoli che dovreste comunque già conoscere se leggete abitualmente la nostra rivista ammiraglia, firmati in larga parte dagli autori che stiamo rappresentando ormai da anni. E che continueremo naturalmente a rappresentare.

Più fortunati dal punto di vista dell'home video, i nostri cuginetti d'Oltralpe hanno goduto come noi dell'improvvisa serializzazione di **Dragon Ball GT**, ma possono da tempo contare anche su un inarrestabile Hayao Miyazaki. Il successo in video di **Tonari no Totoro** sta dando i suoi frutti, e il bellissimo film d'animazione dovrebbe essere presto distribuito anche nelle sale cinematografiche francesi. Le stesse sale che avevano già celebrato **Porco Rosso** (stimolando la produzione di vario merchandising), e che si apprestano a ospitare **La principessa Mononoke**. E sul versante cinematografico ricordiamo ancora l'uscita di **The Ghost in the Shell**, la cui colonna sonora è stata a lungo nella top ten degli album più venduti. E' davvero triste che in Italia il capolavoro di Masamune Shirow sia stato confinato a edicole e videoteche...

«La mediocrità premia i suoi simili, ma il talento alla fine la spunta.»
David Leavitt

CHE MERAVIGLIA! DI HIROSHI YAMAZAKI

LA BASE SEGRETA DEL CALAMARO ELETTRICO

E` INIZIATO UN NUOVO ANNO SCOLASTICO... ADESSO NON VEDO PIU` GLI ZAINI SULLE SPALLE DEI PIU` GRANDI, QUANDO VADO A SCUOLA...

NON E' GIUSTO! PERCHE' NON POTETE PORTARMI CON VOI?

SEI ANCORA TROPPO PICCOLO! NON PUOI VENIRE!

AVETE SEMPRE DETTO COSÌ, MA POI NON MI AVETE MAI PORTATO ALLA BASE SEGRETA!

FACCIAMO COSÌ... QUANDO RIUSCIRAI A VEDERE UN CALAMARO ELETTRICO, NOI TI PORTEREMO A VEDERE LA BASE SEGRETA!

CIAO!

...COSA? UN CALAMARO ELETTRICO?
MA... NON ESISTE UNA COSA DEL GENERE...

DIN
DON DAN
DON

MA GUARDA... NON AVEVO MAI FATTO CASO A QUEL...

...OH!

MA CERTO! INTENDEVA QUELLO!

FORZA!

NNGH...
SKRAPE SKRAPE

CHE MERAVIGLIA! UN BANCO DI CALAMARI ELETTRICI!

AH AH AH AH AH! CE L'HO FATTA!

Benvenuto!
La base segreta è tua, ora!

OH, CAVOLI!

FACCIAMO CO-SI`... QUANDO SA-RAI ABBASTANZA **GRANDE** DA VEDE-RE UN **CALAMARO ELETTRICO,** TI CI PORTERO` IO!

CHE MERAVIGLIA! DI HIROSHI YAMAZAKI
UNA CARTOGRAFA DI NOVE ANNI

EHI, MICHIKO... PERCHE` STAI COPIANDO QUELLA PIANTINA?
E` UN COMPITO CHE CI HANNO DATO A SCUOLA...

GUARDA CHE QUI C'E` UN **ERRORE**... QUESTA VIA PROSEGUE FINO AL TEMPIO SCINTOISTA, DA QUESTO PUNTO...

COSA? DICI DAVVERO? IO NON L'HO MAI VISTA!
CERTO CHE C'E! IO CI PASSO SPESSO, QUANDO VADO A GIOCARE NEL TERRENO DELL'EX FABBRICA DIETRO IL TEMPIO!

ALLORA PROVIAMO AD ANDARCI!
BENE!

NO, MICHIKO! NON DI LÀ! DA QUESTA PARTE!

MA... QUESTO NON È UN TERRENO PRIVATO?
NON PREOCCUPARTI! QUESTA LA CHIAMANO **VIA DEI GATTI** E CI PASSANO TUTTI QUANTI!

MIAO!

È VERO! È PIENA DI GATTI!
VISTO?

HAI VISTO? SBUCA PROPRIO DAVANTI AL TEMPIO!
E` VERO!

ALLORA? ANDIAMO ANCHE ALL'EX FABBRICA?
CERTO!

FRUSH FRUSH

OH... QUANTE CAVALLETTE CI SONO QUI...
AH AH AH! ALLORA QUESTA LA CHIAMEREMO VIA DELLE CAVALLETTE!

ECCO! E` DIETRO QUEL MURO!

OH... NON E` PIU` IL TERRENO DELL'EX FABBRICA...
COSA?

OOH! MA E` FANTASTICO! QUESTO E` UN VERO CAMPO DI FIORI!
GIA`! AH AH AH!

CHE MERAVIGLIA! È STUPENDO!

AH AH AH!

TI PRENDO! TI PRENDO!
AH AH AH! PROVACI!

GUARDA QUA... CI SONO DEI TRIFOGLI BIANCHI!

È INCREDIBILE... NONOSTANTE NESSUNO SE NE PRENDA CURA, I FIORI CRESCONO IN QUESTO MODO...
GIÀ...

È VERO! QUESTO POSTO È PIÙ VICINO DI QUANTO SEMBRASSE...

SÌ... ED È COMPLETAMENTE **DIVERSO** DALLA PIANTINA CHE STAVO COPIANDO...

E' VERO! E' MOLTO PIU' PRECISA!

CAMPO DI FIORI
TEMPIO SCINTOISTA
PER SHINMACHI
VIA DELLE CAVALLETTE
CASA DI MIDORI
CAMPI
CASA DI KEN
CASA MIA
CASA DELLA SIGNORA HASHIMOTO
EX RIFUGIO ANTIAEREO
BOSCO
POZZO
VIA DEI GATTI
PASTICCERIA
CASA DI EMI
PER LA SCUOLA
BAGNI PUBBLICI

CHE MERAVIGLIA! - CONTINUA

OH, MIA DEA! di Kenichi Sonoda

ANCORA MANO NELLA MANO!

HN...

NNH...
...CHE ORE SONO?

ZIP

WHUMP
M-MA...?

...NON SI E' ANCORA STACCATA...
OH...

EHM... BUONGIORNO...
BUONGIORNO, KEIICHI...

...KEIICHI...
MA...

UH!

AAH!
LA MANO!
AH!
UH!
UGH!
AH!

OH...
SCUSA-
MI...

FIGU-
RATI...

ANZI... QUESTA COSA INIZIA A PIACER-MI...

VLAP

VEDO CHE INIZIAMO PRESTO!
COMPLI-MENTI!
D-DI NIEN-TE...
AAH! OH, SCUSA-MI!
VERA-MENTE SI TRATTA DI UN INCI-DENTE CHE...
OH...

SEI SEMPRE IL SOLITO MANIACO!
UN INCIDENTE, VERO?! BRAVO!
TOGLILE QUELLE MANI DI DOSSO, KEIICHI!
NON È POSSIBILE!
LE LORO MANI NON SI SONO ANCORA SEPARATE?
COSA?
OH! È VERO!

E` TUTTA COLPA TUA! PERCHE` HAI ESPRESSO UN DESIDERIO COSI` **ASSURDO?!**
E` STATO SOLO UN INCIDENTE...
LA MIA FACCIA... SIGH!

POSSIBILE CHE IL SUO DESIDERIO FOSSE TANTO **FORTE**...?
E` STRANO... UN INCANTESIMO COSI` **GROSSOLANO** NON DOVREBBE DURARE PER TUTTO QUESTO TEMPO...

...MA NON RIESCO A RICORDARE COME HO FATTO...
IO DOVREI ESSERE IN GRADO DI ANNULLARLO...

CLAP
CLAP
DOVREMO RIMANERE COSI` PER TUTTA LA VITA...
PERDONAMI, KEIICHI...

E` INUTILE PIANGERE SUL LATTE VERSATO!
SU COL MORALE!
METTIAMOCI PIUTTOSTO A CERCARE QUALCHE METODO CON CUI STACCARVI LE MANI!
...POTRAI FARE QUALCOSA DI PIU` COSTRUTTIVO!
INVECE DI PERDERE TEMPO A PIAGNUCOLARE...
PARLA PROPRIO LEI...
PERDERE TEMPO...

ECCO QUA!
PSSSH
...
UNA BELLA COSI-NA...
CHE COS'E'?
SI', BUO-NANOTTE... UN ANTIDO-TO PER IN-CANTESI-MI...
E' UNA SPECIE DI... ANTIDO-TO?
COSA?
PAT
PROVA UN PO' A TIRARE VIA LA MANO...

FOPP

NON IMMAGINAVO CHE UN **VIRUS** DEL GENERE POTESSE FUNZIONARE...
È FANTASTICO! SI È STACCATA VERAMENTE!

ECCO... IO...
AH...

MA... URD!

UN PROGRAMMA CON UN VIRUS?!

LO SAI ANCHE TU... L'IMPORTANTE E` DISTRUGGERE IL PROGRAMMA DELLA FORMULA MAGICA...

COME FAI AD AVERE UNA COSA DEL GENERE?

EH EH...

E ALLORA PERCHÈ CONTINUI A STRINGERLE LA MANO, BRUTTO SPORCACCIONE?!
WHUMP

NNGH

UH...

UNA MANO SI È STACCATA, MA IN COMPENSO **SI È ATTACCATA L'ALTRA!**
AH, HO CAPITO...
PAFF

BOMF

ECCO FATTO!
POFFFF
ADESSO BASTA, PER FAVORE...

...È GIUNTO IL MOMENTO CHE IL MIO **HIGONOKAMI**, L'AFFETTA-SPAZIO, ENTRI IN SCENA!
HO DETTO CHE BASTA COSÌ, GRAZIE!

KEIICHI...
N-NON TI
VEDO BENE...
C-CALMATI...

TOILE

E` UN CASO D'EMERGENZA...

STAVAMO SOLO CERCANDO DI AIUTARVI...
NON C'E` BISOGNO DI FARE QUELLA BRUTTA FACCIA...

TOILET

SCU-SAMI...
NON C'E` BISOGNO DI CHIEDERE SCUSA...

LO SAPEVO CHE SAREBBE DIVENTATO UN PROBLEMA RIMANERE COSI`...

CHE C'E`?
ECCO...
TOILET

A DIRE LA VERITA`... NOI DEE... ALMENO UNA VOLTA AL GIORNO...

IN BREVE... FARE IL BAGNO!

R-RIPENSANDOCI BENE, POTREBBERO ESSERCI ANCHE DEI VANTAGGI...

C-CHI, IO?!
NON STARAI MICA PEN-SANDO...
...DI ENTRARE IN BAGNO CON LEI?!
SSSHHHH

SCUSAMI PER AVERTI CHIESTO L'IMPOSSIBILE...

ACCIDENTI... MI HANNO SISTEMATO PER BENE...
F-FIGURATI... N-NON TI PREOCCUPARE...

...IN FONDO, I **SUONI** SONO MOLTO INDICATIVI... E' COME ASCOLTARE LA RADIO...
SSSHH
SPLASH
TUTUM
CLOMP
MEGLIO ACCONTENTARSI...
TUTUM
E POI SENTO IL TEPORE DELL'ACQUA CALDA CHE MI VIENE TRASMESSO DALLA SUA MANO...
TUTUM

FLIP FLIP
OOH... QUESTA E' SICURAMENTE LEI CHE SI STA LAVANDO I CAPELLI...

SPLAASH
...E QUESTA E' L'ACQUA CALDA CHE VIENE VERSATA... ORA STA SCENDENDO LUNGO LA SCHIENA...

E Q-QUESTO...? Q-QUALE PARTE S-SI STA LAVANDO ORA...?

CHE VERGOGNA! MI STO COMPORTANDO COME UNO DI QUEI MANIACI CHE SPIANO LE DONNE NEI BAGNI PUBBLICI...

CERCHERO' DI PENSARE AD ALTRE COSE...
VEDIAMO...
AH, ECCO... I NOMI DEI VARI SPACE SHUTTLE...
C'ERA IL CHALLENGER, IL COLUMBIA, IL DISCOVERY... E POI...

E POI...
RIPENSANDOCI...

...ANCHE SE HO QUESTA BENDA SUGLI OCCHI...
...MI TROVO PRATICAMENTE **A CONTATTO** CON BELLDAN-DY **NUDA**..

SIGH

AHH... MA COSA DIAVOLO MI PASSA PER LA MENTE?!
SHAKE SHAKE

FLOP
UH!

BANK

BELL-DANDY...
GIURI AMORE ETERNO A KEIICHI MORISATO, NEL BENE E NEL MALE, FINCHÈ MORTE NON VI SEPARI?
C'È MANCATO POCO!

SÌ...
AH...
...LO GIURO!

ALLORA SCAMBIATEVI IL COLLARE!

IL...? F-FORSE VOLEVI DIRE L'ANELLO, VERO SENPAI?

NO...

IL COLLARE ERA CORRETTO!

COSA?!
CHACK
MA CHE...

ORMAI APPARTIENI A CHIHIRO, KEIICHI...
EHI...?

ADDIO... SONO STATA MOLTO FELICE DI AVER VISSUTO AL TUO FIANCO FINORA...

BELLDANDY! ASPETTA UN MOMENTO!

AAH!

COME PUOI PENSARE COSÌ EGOISTICAMENTE ALLA TUA FELICITÀ DOPO AVERMI RIDOTTO IN QUESTO STATO?!

ADDIO, KEIICHI...

BELL-DANDY!

UHNN...

OH!

HA RIPRESO I SENSI!

TI FA ANCORA MALE?

AH AH...

HO LA TESTA DURA, IO...

MALEDETTO KEIICHI! SI STA ESALTANDO TROPPO A STARLE SEMPRE COSÌ VICINO...

OH...

QUESTO NON SIGNIFICA AFFATTO UNA COSA DEL GENERE!
MA CHE VADO A PENSARE?!

SIGH... HO AVUTO DAVVERO UN BRUTTO INCUBO!

UN MOMENTO... VISTO CHE LA MIA MANO E' RIMASTA IN QUESTO STATO...

AH... ECCO... VEDI...
OH, SANTO CIELO... CO-S'HO FATTO ALLA POVE-RA HASE-GAWA...?
...PUO' DARSI CHE ANCHE LA POVERA **HASE-GAWA** NON SIA TORNATA ALLE **DIMENSIONI NORMALI!**
TI CHIEDO SCUSA...
E' TUTTA COLPA MIA...
NO...
NON E' PROPRIO COSI'...

PAURA DI CAMBIA-RE...
...E DI NON POTERTI PIU` STARE VICINO...
IN QUEL MOMEN-TO...
..IO AVEVO PAURA...
E ALLORA HO DESI-DERATO DI RIMANERE ACCANTO A TE...
TRATTANDOSI DI UN LAVORO, TEMEVO CHE CI SAREMMO ALLONTANA-TI...
NON CE N'E` BISO-GNO...
FLIP
ME NE VERGO-GNO...
...E NON BI-SOGNA AFFATTO VERGOGNARSE-NE, PERCHE` LA VITA E` PROPRIO QUESTO...
PIUTTOSTO, BISOGNEREB-BE VERGO-GNARSI DEL-L'OPPOSTO...
E` NORMALE AVER PAURA, QUANDO SI TRATTA DI APRIRE UNA NUOVA PORTA SULL'IGNOTO...

TU L'HAI FATTO, KEII-CHI... DEVI ESSERNE FELICE...
...OVVERO DI NON TROVARE IL CORAGGIO PER RIUSCIRE AD APRIRE QUELLA PORTA...
...PERÒ MI VERGOGNO LO STESSO...
SCAMBIARSI EFFUSIONI IN UN LUOGO PUBBLICO...
PFUI! GUARDA QUEI DUE!
GIÀ...

WHIRLWIND
WHIRLWIND
CLICK
Push
Push
MIO DIO...
KIRIN

COME STARÀ HASEGA-WA...?

OH!

MENO MALE, È TORNATA A POSTO!

NNH ...?

AAH! GUARDATE TUTTI! I SENPAI FANNO I POMICIONI E SI TENGONO PER MANO!

PER LA MISERIA! È VERO!
NON È POSSIBILE! NON È DA MORISATO FARE UNA COSA COSÌ AUDACE!

L'UNICA CURA È RIMETTERSI A BERE!
CRIBBIO, CHE IMBARAZZO... PARE CHE NON CI SIA PASSATA ANCORA LA SBORNIA, VERO?

DA OGGI L'ATTIVITÀ PRENDE IL VIA!
NO, PER OGGI BASTA!

COSA?!
...E CHI NON È UN CLIENTE, PUÒ ANDARSENE ANCHE SUBITO!

BE', CHI VUOLE DARE UNA MANO PUÒ ANCHE RIMANERE...

PAGHERÒ CINQUECENTO YEN ALL'ORA!
...E VORREI ANCHE QUALCUNO CHE SERVA I CLIENTI!
...FARE LE PULIZIE DEL NEGOZIO...
OCCORRE TENERE I LIBRI CONTABILI...
ANZI, AVEVO PROPRIO INTENZIONE DI CERCARE IL PERSONALE...
GUARDA CHE SONO GIÀ ANDATI VIA TUTTI...
BAH! CHE GENTE PRIVA DI CARATTERE!
LO SAPEVO! NON AVEVO AFFATTO SBAGLIATO A FIDARMI DI TE!
CHE BELLO! TU SEI RIMASTA PER ME?!
EH?
OH!

ALLORA DA OGGI CONTERÒ ANCHE SU DI TE, BELL-DANDY!

DA...
...DA OGGI?

PROPRIO COSÌ! IO E MORISATO, DA SOLI...
...NON SAREMMO DI CERTO IN GRADO DI TENERE LA CONTABILITÀ...

UH...
...VOLEVI FARLO TU?
FLIP FLIP

POP

LE MANI...

EVVIVA! NON CI POSSO CREDERE!
COME SONO FELICE!
UFFA... SE AVESSI SAPUTO CHE L'AVREBBERO PRESA COSÌ, AVREI OFFERTO QUATTROCENTO YEN ALL'ORA...

GUARDA CHE CATACLISMA C'È QUI IN GIRO...
MI SONO LASCIATO PRENDERE DALL'ENTUSIASMO...

AGLI ORDINI, CAPO!
BENE, ALLORA INIZIAMO SUBITO LE PULIZIE!

FATTO...

KEIICHI!
SÌ?
WHIR

IN REALTÀ... **NEANCH'IO** VOLEVO SEPARARMI DA TE...

FORSE LE NOSTRE MANI NON SI STACCAVANO PIÙ PER VIA DEL **MIO** DESIDERIO...
SONO DAVVERO UN'EGOISTA...
NON SONO DEGNA DI ESSERE UNA DEA...

CHE C'E' DI MALE NEL-L'ESSERE EGOISTI, DI TANTO IN TANTO?

L'UNICA COLPA CHE TI PUOI AT-TRIBUIRE...
...E' QUEL-LA DI AVER MENTITO A TE STESSA...

HAI RA-GIONE...

INOL-TRE...

LA COSA PIU' BELLA...

...E' TENERSI PER MANO QUANDO SI SENTE IL **BISOGNO** DI FARLO...

OH, MIA DEA! - CONTINUA

I Kappa boys presentano:

CORSI di FUMETTO

Sempre più ragazzi sognano di diventare **disegnatori di fumetti**, ma non è sempre facile apprendere le tecniche di base di disegno e scrittura. È per questa ragione che la **Scuola di Fumetto Humpty Dumpty** ha avviato da qualche anno a **Bologna** i suoi corsi di formazione per fumettisti, avvalendosi di alcune tra le più note firme dell'editoria nostrana e internazionale, dai **Kappa boys** a **Keiko Ichiguchi**, da **Vanna Vinci** a **Giovanni Mattioli**.

I corsi si rivolgono sia a coloro che sono interessati a lavorare in questo campo come **autori**, **disegnatori** o **sceneggiatori**, sia a tutti quelli che, amando il fumetto come linguaggio, vogliono approfondire la conoscenza dei suoi vari aspetti e dei suoi **meccanismi di funzionamento**.

Le lezioni sono concepite come un **laboratorio** e affiancano alle discussioni teoriche una serie di **esercitazioni** svolte dai partecipanti in gruppo o singolarmente. Gli insegnanti seguono la lavorazione dei disegni e delle sceneggiature realizzate dai partecipanti durante il corso, alternando alla fase pratica una teorica.

Argomenti trattati:

Materiali di base, anatomia di base, la figura umana, i movimenti, le espressioni facciali, l'abbigliamento, lo studio delle ambientazioni, l'uso delle foto, le ricerche iconografiche, l'uso della prospettiva, l'impaginazione, l'uso delle inquadrature e l'inchiostrazione.

Il fumetto come linguaggio, i codici di base, la grammatica di base, la vignetta, il balloon, la didascalia, la sequenza, il soggetto, la sceneggiatura, il linguaggio tecnico, le tipologie di sceneggiatura e lo storyboard.

Come si costruisce una storia, documentazione, spunti, elaborazione.

Referenti letterari, cinematografici, fumettistici.

Esperienze individuali: il quotidiano e la cronaca.

Brevi cenni sulla storia del fumetto.

Per partecipare ai corsi è richiesta **un'età minima di 16 anni** e nessuna preparazione specifica.

I corsi sono a numero chiuso.

Sono inoltre previsti **incontri** con personaggi di rilievo del mondo del fumetto.

Approfittate subito di questa occasione!

NON VOGLIO!

HO FATTO UN SOGNO...
RIGUARDAVA UNA COSA
DI MOLTO TEMPO FA...
RISALE AL GIORNO CHE
ANDAI A SCUOLA PER...

RUSTLE
RUSTLE

...LA
PRIMA
VOLTA...

BUG PATROL di Tadatoshi Mori
PASSATO E PRESENTE
OBIETTIVI DELLA CRESCITA
1. RISPETTARE LE REGOLE E L'ETICHETTA
2. EVITARE I CONTATTI CON GLI ESSERI UMANI
3. IMPEGNARSI PER IL RAGGIUNGIMENTO DELLA PROSPERITA' DELLA PROPRIA SPECIE
4. DIVENTARE INSETTI ADULTI CHE SIANO D'ESEMPIO PER LE GENERAZIONI FUTURE
Arrivederci a fra tredici anni nel- l'auditorium!

COMPLIMENTI PER ESSERE STATI AMMESSI ALLA NOSTRA SCUOLA, RAGAZZI!
1983^ CERIMONIA D'AMMISSIONE DELLA SCUOLA DI FORMAZIONE DEGLI INSETTI
FONDAZIONE ENTOMOACCADEMICA
(7° GIORNO)

LA NOSTRA E' L'UNICA SCUOLA INTEGRATA DEGLI INSETTI ESISTENTE IN GIAPPONE!
PER QUESTO MOTIVO, VISTI I NUMEROSI NUOVI INSETTI ISCRITTI, ANCHE LA CERIMONIA D'AMMISSIONE SARA' SUDDIVISA IN DIVERSE GIORNATE...

DA DOMANI DOVRETE STUDIARE SUDDIVIDENDOVI PER ORDINE NELLE SEDI DISTACCATE...
ORA GUARDATE BENE GLI ALTRI INSETTI CHE VI STANNO INTORNO!
FLIP
CERCATE DI FARE AMICIZIA ANCHE CON LORO, OLTRE CHE CON QUELLI DEL **VOSTRO** ORDINE!

HIH!

BLUSH

EHM
EHM

EHP

DA OGGI FATE PARTE DELLE SQUADRE JUNIORES...
...PERCIÒ, PER LE LEZIONI CHE INIZIERANNO DA DOMANI...

...DOVRETE ABBANDONARE IL COSTUME DA STADIO LARVALE CHE AVETE PORTATO FINO A OGGI...
!

...E INIZIERETE A INDOSSARE LA DIVISA SPECIFICA INDICATA PER OGNI CORSO!
OOH!
OOH!

NON...

NON VOGLIO!!
COSA?!
UH?
NON VO-GLIO...
!
HO DETTO CHE NON VOGLIO!
GRAB
A ME PIACE QUESTO CO-STUME DA BRUCO CHE MI HA FAT-TO PAPÀ!
NE HA FAT-TO UNO PER OGNUNO DEI SUOI FIGLI CON TANTO IMPEGNO...

PERCHE` DOVREI FREQUENTARE LA SCUOLA SE DEVO RINUNCIARE ALLE COSE CHE MI PIACCIONO?!

NON VOGLIO ASSOLUTAMENTE!

NON M'IMPORTA... SNIFF... ANCHE SE NON POTRÒ DIVENTARE UN INSETTO VERO E PROPRIO... SIGH...

BUG PATROL - CONTINUA

EXAXXION di Kenichi Sonoda
PIANI DI BATTAGLIA
PROJECT EXAXXION
KANO FACTORY
460 mm cal

NON CREDO CHE I TERRESTRI SARANNO DISPOSTI A CONSEGNARCI QUEL ROBOT... NEMMENO IN CAMBIO DI UN OSTAGGIO **BEN PIÙ IMPORTANTE** DI QUELLO DI CUI SIAMO IN POSSESSO...
BASTERÀ GUADAGNARE TEMPO...
DATO CHE LE ARMI OTTICHE NON SORTISCONO ALCUN EFFETTO, DOVREMO INGAGGIARE I FUTURI COMBATTIMENTI CON IL CONTROLLO D'INERZIA USANDO LE **ARMI DI MASSA**..
IN QUEL CASO, IL FATTORE DECISIVO SARÀ LA **QUANTITÀ** D'ENERGIA ELETTRICA CHE POTREMO IMPIEGARE IN UN SINGOLO ISTANTE...

DA QUESTO PUNTO DI VISTA, L'ATTUALE MOTORE A FUSIONE NUCLEARE **NON È** AFFATTO SUFFICIENTE...
SE SI TRATTASSE DI UNA **CORAZZATA SPAZIALE**, SAREBBE SUFFICIENTE INTEGRARE LA CARENZA CON UNA **BATTERIA**...
LE ARMI DI MASSA IN DOTAZIONE A UNA CORAZZATA POSSONO AVERE UN CALIBRO MASSIMO PARAGONABILE A QUELLO DEL SOLOSALM...
...QUESTO PERCHÉ, NEL CASO OCCORRA UNA POTENZA DISTRUTTIVA **SUPERIORE**, CONVIENE PASSARE AD ALTRI METODI... COME QUELLO DI SCAGLIARE **CORPI CELESTI** CONTRO GLI AVVERSARI...

TENENDO IN CONSIDERAZIONE I **PROFITTI** CHE VORREMMO RICAVARE IN FUTURO, NON POSSIAMO PERMETTERCI DI PROCURARE TROPPI **DANNI** ALLA TERRA RICORRENDO A METODI SBRIGATIVI...
MODIFICHEREMO IL CANNONE IN DOTAZIONE ALLA CORAZZATA **APPOSITAMENTE** PER CONTRASTARE QUEL ROBOT!
NON IMPORTA VARIARE IL CALIBRO... BASTERÀ SOSTITUIRE CANNA E PROIETTILI CON QUALCOSA DI **PIÙ GRANDE**, IN MODO DA OTTENERE UNA POTENZA **DECINE DI VOLTE** SUPERIORE!
PER REALIZZARE QUESTO, CI VORRÀ MENO DI UNA SETTIMANA!

BENE, PERMESSO ACCORDATO!
...MA ADOTTEREMO QUESTO SISTEMA SOLO COME **PIANO D'EMERGENZA**..

CO...?! D'EMERGENZA?!
ALLORA COSA DOVREMMO FARE PER...?

IL NOSTRO OBIETTIVO E' QUELLO DI ENTRARE IN POSSESSO DELLA XXX UNIT ASSOLUTAMENTE INTATTA!
E PER FARLO, NON CI RESTA ALTRA SOLUZIONE CHE RICORRERE AGLI ATTACCHI DI PRECISIONE DA DISTANZA RAVVICINATA

IN BREVE, BASTERA' CONTRASTARE QUEL ROBOT CON UN'UNITA' DELLO STESSO TIPO...
ANZI, V'INFORMO CHE I MEZZI ADATTI PER PROCURARLA SONO GIA' AL LAVORO...

MI CHIEDO COME SIA POSSIBILE UNA COSA DEL GENERE...
NON AVRA' MICA INTENZIONE DI...?!

PROPRIO COSI'!

COME IMMAGINAVO...

...IL GATE SUBSPAZIALE...

LE TRUPPE DEL COLONNELLO FRANKI ALLE MIE DIRETTE DIPENDENZE SONO GIÀ IN ROTTA...

MA... QUESTO NON DOVREBBE ESSERE SOTTO IL CONTROLLO DEL PIANETA MADRE?

GENERALE SHESKA, LA RACCOLTA DI TUTTI I DATI È STATA APPENA ULTIMATA.

MOSTRACELI!

WUM WUM

COME IMMAGINAVO... QUEL ROBOT È DI ORIGINE **RIOFARDIANA**... E PER GIUNTA SI TRATTA DI UN'**ARMA REPRESSIVA PLANETARIA** USATA PIÙ DI **MILLEOTTOCENTO ANNI FA**...

NON CREDE CHE POSSA RISALIRE AL TERMINE DELLA PRIMA ERA COLONIALISTICA PLANETARIA?

GIÀ... IL CHE SIGNIFICA **OLTRE DUEMILA ANNI** DEL CALENDARIO TERRESTRE...

IN QUELL'EPOCA, RIOFARD ERA AL **MASSIMO** DEL SUO SPLENDORE...

NON CREDO PROPRIO CHE LA TERRA SIA STATA CONSIDERATA UN PIANETA COLONIZZABILE DA RIOFARD MILLEOTTOCENTO ANNI FA... ALL'EPOCA, C'ERANO MOLTI ALTRI PIANETI BEN PIÙ INTERESSANTI!
COME MAI UN'ARMA DA REPRESSIONE PLANETARIA, DOTATA DI UNA ENORME IMPORTANZA POLITICO-STRATEGICA, SI TROVA IN UN POSTO DEL GENERE...?
CAPITANO RYAMA!
NON SONO RIUSCITA A RACCOGLIERE DATI RELATIVI A QUESTO ARGOMENTO.
QUESTO È TUTTO CIÒ DI CUI SIAMO A DISPOSIZIONE, RIGUARDO AI DOCUMENTI RISALENTI A PRIMA DELLA GRANDE PERDITA...
GIÀ... FU QUANDO UN PICCOLO PIANETA MATERIA-ANTIMATERIA, CONSIDERATO LA FONTE PRIMARIA D'ENERGIA DI RIOFARD, EBBE UN LEGGERO SCONTRO CON UN IMPIANTO...
...QUELLO CHE TUTTI RICORDANO COME IL GIORNO NERO...
FU UNA GRANDE CATASTROFE, NELLA QUALE LA MAGGIOR PARTE DELLE INFORMAZIONI ELETTRONICHE ANDARONO PERSE, SENZA CONTARE LE PERDITE DI DECINE DI MIGLIAIA DI RIOFARDIANI... TUTTO A CAUSA DI ENORMI ONDE ELETTROMAGNETICHE...
ANCHE IL PICCOLO PIANETA MATERIA-ANTIMATERIA SCOMPARVE NELLE PROFONDITÀ DEL COSMO...
...PUÒ DARSI CHE LA GRANDE PERDITA AVVENNE PROPRIO DURANTE IL LANCIO DI QUEL ROBOT...
FORSE TUTTO IL PERSONALE ADDETTO MORÌ, E LA ROTTA SUBSPAZIALE DIVENNE ALL'IMPROVVISO CASUALE... A QUELL'EPOCA, LE TECNICHE DI NAVIGAZIONE ERANO MOLTO PRECARIE, SENZA POTER CONTARE SUI GATE...
IN OGNI CASO, LA XXX UNIT È UN MODELLO MOLTO VECCHIO...
SE UN'UNITÀ PRODOTTA OGGI AVESSE UNA POTENZA ISTANTANEA PARI ALLA SUA, È CHIARO CHE SAREMMO NOI AD AVERE UN NETTO VANTAGGIO!
TUMP
SBRIGHIAMOCI A COSTRUIRLO!

MI AFFIDI LA PROGETTAZIONE E LA COSTRUZIONE!
RIUSCIRÒ A COMPLETARLO CON UN PIANO DI LAVORO CHE LO RENDERÀ UTILIZZABILE NON APPENA ENTREREMO IN POSSESSO DELL'UNIT!
D'ACCORDO! AFFIDERÒ TUTTO A LEI, AMMIRAGLIO DI DIVISIONE **BAIKAL!**
MI ASPETTO UN'UNITÀ CAPACE DI ABBATTERE **CON CERTEZZA ASSOLUTA** QUEL ROBOT!
MI METTERÒ IMMEDIATAMENTE AL LAVORO!
AMMIRAGLIO DI DIVISIONE **UBERCHI**, INVII LA SQUADRA DI ASSISTENZA MEDICO-STRATEGICA PRESSO IL CAPITANO **ZARER** A TOKYO!
AGLI ORDINI, GENERALE SHESKA!
GWOOOOOOOOOOOO
COSA?!
QUESTO ROBOT **NON** L'HAI COSTRUITO TU, NONNO?!
EXAXXION
CANNON
KTHUMP
KTHUMPKTHUMP

ALLO-RA COSA DIAVOLO E` QUESTO AFFARE, IN REALTA`?!
KIHUMP
SONO RIUSCITO A ENTRARE IN POSSESSO DI MOLTE NUOVE TECNOLOGIE, MENTRE STU-DIAVO QUEL ROBOT...
CANNON

MA ALLORA... LA MAG-GIOR PARTE DEI TUOI BREVETTI SONO...
TI AVEVO GIA` DETTO DI AVERLO SOLO SCOPERTO E ANALIZZATO... NON TE LO RICORDI?
EXAXXION

PER GLI SPOSTA-MENTI E` SUFFI-CIENTE IL CONTROL-LO DI ISAKA!
MA COSÌ NON POSSO PILOTARE!

AH!
PSSH
TE LO SPIEGHERO` CON L'AIUTO DELLE IM-MAGINI.
EXAXXION

NONNO... C-COS'E` QUESTO?
SOLO UN PO' DI REAL-TA` VIRTUALE PER SPIEGAR-TI TUTTO CON L'AUSILIO DELLE IM-MAGINI...

RIESCI A VEDERMI, HOICHI?

FLASH

COSA ...?

IN QUESTO MOMENTO STO MANOVRANDO IL PERSONAGGIO RAFFIGURANTE ME STESSO DALL'INTERNO DELLA NOSTRA BASE.
MA PRIMA DI TUTTO...
FFOP
COSA?!
QUESTO SONO IO TRENT'ANNI FA...
È CIÒ CHE SCOPRII ALLORA...
NON ERO MALE NEANCHE DA GIOVANE, VERO?
WUUM
AH...

TAP
!
R-RIESCO A CAMMINARE... EPPURE ORA DOVREI TROVARMI NELL'ABITACOLO DELL'EXAXXION...
IL GUNNER SUIT È DOTATO DI FUNZIONI VIRTUALI.
COS'È QUESTO?
SI TRATTA DELL'**INVOLUCRO** DELL'EXAXXION CHE IO STESSO RINVENNI IN SEGUITO A UNA SERIE DI SCAVI...
HA UNA BASE DI CIRCA CENTO METRI PER CENTO, PER UN'ALTEZZA DI DUECENTO...
TAP
TUTTO EBBE INIZIO DAL MOMENTO IN CUI IL MIO ISTITUTO DI RICERCA ACCETTÒ IL PROGETTO DI INDAGARE SU UN OGGETTO ESTRANEO CHE SI SAREBBE DOVUTO TROVARE A UNA PROFONDITÀ DI CENTO METRI SOTTO TERRA...
SI IPOTIZZAVA CHE SI TRATTASSE DI UN **METEORITE** O DI UNA **ANTICA ROVINA**... MA VISTO CHE NEANCHE LA LAMA PIÙ DURA DELLA TRIVELLATRICE, L'ULTIMO DEI MIEI BREVETTI DELL'EPOCA, RIUSCIVA A PENETRARE OLTRE, CAPII AL VOLO!
FECI COSÌ IN MODO DI ENTRARE IN POSSESSO DI **TUTTI I DIRITTI** DI SFRUTTAMENTO DELL'OPERAZIONE, COMPRESO QUELLO RELATIVO ALLA CONCESSIONE MINERARIA DI QUESTO TERRENO... NATURALMENTE DOVETTI SPENDERE UNA GRANDE SOMMA DI DENARO, MA ME LA CAVAI ANCHE GRAZIE A QUALCHE **ATTO DI PIRATERIA** INFORMATICA NEGLI UFFICI PUBBLICI E ALLA **CORRUZIONE** DI DIVERSI FUNZIONARI...

USAI I SOLDI ANCHE PER ZITTIRE IL MINISTERO DEI BENI CULTURALI, CHE ALL'INIZIO MI AVEVA AFFIDATO LE INDAGINI...
COMUNQUE RIUSCII A RECUPERARE LE SPESE QUASI SUBITO...
QUESTO **PORTELLO PER LA MANUTENZIONE** ERA UNA MINIERA DI SORPRESE... ERA FATTO DI UN NUOVO MATERIALE, ED ERA DOTATO DI DIVERSI APPARATI CHE POTEVANO RIVOLUZIONARE I SISTEMI DI CHIUSURA ERMETICA, I CHIP E LE GUARNIZIONI...
OTTENNI I PRIMI **DIECI BREVETTI** SEMPLICEMENTE **STUDIANDOLO...**

LA SORPRESA PIÙ GRANDE FU QUANDO CALCOLAI CHE SI TRATTAVA DI UN OGGETTO COSTRUITO ALL'INCIRCA NELL'**ANNO ZERO...**
...ALMENO FINCHÉ NON SCOPRII, APPENA DIECI ANNI FA, CHE ERA DI PRODUZIONE **RIOFARDIANA!**
COSA?!

QUESTO... APPARTIENE A **LORO?!**
NON SO ANCORA PER QUALE MOTIVO SI TROVASSE SULLA TERRA...
COMUNQUE SIA, CI SONO SCRITTURE RIOFARDIANE SPARSE UN PO' OVUNQUE, SE CI HAI FATTO CASO...

E COSÌ ABBIAMO OTTENUTO LA LORO TECNOLOGIA DI BEN **DUEMILA ANNI FA?! COMPLIMENTI!** È COME SE UN LEGIONARIO ROMANO SPERASSE DI VINCERE IN BATTAGLIA CONTRO UN MISSILE NUCLEARE!

GIÀ, MA IO NON HO OTTENUTO **SOLO** LA TECNOLOGIA FARDIANA...
HEH

SONO ENTRATO IN POSSESSO DI UNA COSA CHE LORO **NON POSSIEDONO PIÙ!**
E... CHE COSA SAREBBE?

QUESTO!
TUMP

AAH!
HUMK

È... L'EXAXION...?

HO COSTRUITO UN CG IN SCALA 1/8 PER FACILITARE LE SPIEGAZIONI...

I DATI SUPERFLUI LI HO TRALASCIATI...

IL PUNTO SU CUI POGGIAMO ORA I PIEDI CONTIENE IL GENERATORE MATERIA-ANTIMATERIA... GRAZIE A ESSO È POSSIBILE TRASFORMARE L'ENERGIA CINETICA IN **ELETTRICITÀ**!

L'ANTIMATERIA... QUELLA DEI FILM DI FANTASCIENZA?!

L'ANTIMATERIA **ESISTE**, E CI PERMETTE DI METTERE IN PRATICA LA TEORIA DI EINSTEIN, OVVERO **$E = MC^2$**!

QUESTA INCISIONE E' IL NOME DEL SISTEMA IN LINGUAGGIO RIOFARDIANO... LA LETTERA X IN RIOFARDIANO CORRISPONDE ALLA NOSTRA Z...

...OVVERO L'ULTIMO STADIO DI QUALCOSA, IL MASSIMO DI CIO' CHE SI PUO' OTTENERE OLTRE AL QUALE NON ESISTE PIU' NULLA... SUPPONGO CHE FOSSE UN'INDICAZIONE RIGUARDANTE LA MATERIA, LA TRASFORMAZIONE E LA POTENZA...
HO PRESO SPUNTO PROPRIO DA QUESTA SCRITTA PER IL SUO NOME...

HO AGGIUNTO LE ALTRE LETTERE ALL'ISCRIZIONE ORIGINALE, ED E' PER QUESTO CHE ALCUNE SONO PICCOLE IN CONFRONTO ALLE X....
BIP
BIP
BIP
EXAXXION
...EXAXXION!

IN PIU', E' ANCHE UN GIOCO DI PAROLE CHE SFRUTTA LA PRONUNCIA EXACTION*...
...PROPRIO PERCHE' SI TRATTA DI UN'ARMA DI POTENZA...
LA SILLABA FINALE ON, POI, E' UN OMAGGIO NOSTALGICO AI VECCHI CARTONI ANIMATI E TELEFILM DI ROBOT...
IDEON, DAGUON, EVANGELION, GOLION, DIAPOLON, ROBOKON, REDBARON...

NON E' STUPENDO?
SI TRATTA DELL'UNICO ESEMPLARE DI POWER UNIT NELL'UNIVERSO!
E TU COME FAI A SAPERLO? PUO' DARSI CHE NE ABBIANO ANCHE LORO!
NON NE HANNO NESSUNO, HOICHI...
UH?!

PIACERE DI CONOSCERTI! SONO LA PRIMA ASSISTENTE DEL PROFESSORE... MI CHIAMO RYOKO TANEGASHIMA

* ESAZIONE. KB

BEL DAVANZALE, VERO? PROPRIO PROPRIO COME QUELLA VERA!
HO ACCERTATO PERSONALMENTE IL FATTO CHE I RIOFARDIANI NON POSSIEDANO MATERIA-ANTIMATERIA.
UH... ECCO...

SNAP
WHUUM
QUESTI SONO I RISULTATI DEL DURO LAVORO DI HACKING EFFETTUATO DAL SIGNOR HOSUKE IN QUESTI DIECI ANNI!
KYUUN

E' RIUSCITO A OTTENERE TUTTI I DISEGNI DI PROGETTAZIONE FARDIANI DALL'UFO DI PICCOLE DIMENSIONI ALLA PORTAEREI SPAZIALE, COMPRESO L'ASCENSORE ORBITALE...
...E NESSUNO DI QUESTI MEZZI E' DOTATO DI GENERATORE MATERIA-ANTIMATERIA.

IN PIU, PROPRIO IERI ABBIAMO SCOPERTO CHE ESISTE UN PROGRAMMA D'ALLARME XXX CON CUI VIENE SONDATA LA REAZIONE ANTI-PERDITA ENERGETICA...
NONOSTANTE SIA IN DOTAZIONE A TUTTI I SENSORI DEI RIOFARDIANI, IERI E' ENTRATO IN FUNZIONE PER LA PRIMA VOLTA!

DALLE ANALISI SU QUESTO PROGRAMMA DI ALLARME, ABBIAMO SCOPERTO CHE NON VI ERA STATO INSERITO ALCUN FILTRO...
...IN POCHE PAROLE, SIGNIFICA CHE L'EXAXXION E' L'UNICO ESEMPLARE DI POWER UNIT DEL TIPO ANTI-PERDITA!
C-CHE GROSSE...

ABBIAMO UN VANTAGGIO TALE DA AZZERARE LA DIFFERENZA TECNOLOGICA DI DUEMILA ANNI!
GRAB
RIUSCIREMO A VINCERE! CE LA FAREMO SICURAMENTE, HOICHI!
...M-MA...
...SE DOVESSERO RECUPERARE UNA GRANDE QUANTITÀ DI MATERIA-ANTIMATERIA DA QUALCHE PARTE, COSA POTREMO FARE?

HUH...
WHUMP
HAAH!

IN QUEL CASO, SARÀ LA FINE DELLA RAZZA UMANA!
CO-SA?!

NONNO! TIENI PRESENTE CHE LA MAGGIOR PARTE DELLA GENTE PREFERIREBBE VIVERE SOTTO IL DOMINIO DI RIOFARD, PIUTTOSTO CHE MORIRE IN MASSA!
ZITTO!

SAREBBE COME UN PADRE CHE, PUR DI AVER LA VITA SALVA, CONSEGNASSE VIGLIACCAMENTE LA PROPRIA FIGLIA NELLE MANI DI UNA BANDA DI VIOLENTATORI SENZA BATTERSI!
TUMP

IO **COMBATTERÒ** A COSTO DI **COINVOLGERE** LE PERSONE CHE MI STANNO ATTORNO!

LO FARÒ PER DIFENDERE **LA MIA TERRA** E **LA MIA RAZZA!**

CHE NE DICI, HOICHI?

TU OFFRIRESTI TUA FIGLIA AI VIOLENTATORI, SE AVESSI QUALCHE POSSIBILITÀ DI VINCERE?

...NEMMENO PER SOGNO!

QUESTI SONO TUTTI I DATI SU REIKO KANO E AKANE HINO, CAPITANO ZARER?
SÌ!
BENE! LA NOSTRA SQUADRA DI ASSISTENZA MEDICO-STRATEGICA SI ASSUMERÀ LA RESPONSABILITÀ DI QUESTE DUE! CONTIAMO SUL SUO APPOGGIO, CAPITANO!
...SÌ... MAGGIORE RYAMA...
ALLORA FACCIA PREPARARE IMMEDIATAMENTE LA SALA OPERATORIA!
SALA OPERATORIA?
È STATO DECISO DI SOTTOPORLE ENTRAMBE A UN INTERVENTO PARTICOLARE...
SI TRATTA DI UNA DECISIONE POLITICA, PERCIÒ DOVRÀ IMMEDIATAMENTE FIRMARE UN GIURAMENTO SCRITTO PER MANTENERE IL SEGRETO...
SÌ...
PUP

UN INTERVENTO PARTICOLARE...

ANCHE AKANE...

NORIKO, SERIA! C'È UN PROBLEMA! NORIKO! È ARRIVATA UNA COMUNICAZIONE DALLA SIGNORA REIKO...

...DICE CHE TENTERÀ SUBITO LA FUGA... DA SOLA!
COSA?! MA NON PUÒ!

LA SIGNORA REIKO HA SOLO UN PO' DI EQUIPAGGIAMENTO M37 PER L'AUTODIFESA PERSONALE!
DICE DI VOLER SALVARE AKANE!

FLUPP
EXAXXION - CONTINUA

CALM BREAKER di Masatsugu Iwase
DOPOTUTTO SIAMO IDOL

E' TRASCORSA UNA SETTIMANA DA QUANDO SAYURI E KURUMPA SONO TORNATI DAL MAGICO MONDO DI TATTSUNOOKOO...
CASA SAKAZAKI
ASPETTA, KURUMPA!
COME HAI OSATO RUBARMI LA MERENDA CHE HO CUSTODITO DA STAMATTINA?!
TAP TAP TAP TAP
PERCHE' TU SEI UN ANIMALE DOMESTICO, E NON HAI BISOGNO DI FARE MERENDA!
PERCHE' NESSUNO PENSA A ME?! PERCHE' NON HO UNA MERENDA ANCH'IO?!
MERENDA: UN DELIZIOSO CALAMARO CROCCANTE FUORI E DENTRO... NO!

EHI, SAYURI! FA' QUALCOSA!
ECCOLI CHE RINIZIANO...
NON ME NE IMPORTA NULLA! A CASA NOSTRA SEI UN ANIMALE DOMESTICO!
EHI! IO NON SONO UN ANIMALE DOMESTICO! SONO UN MAESTRO DI SPADA, SOLO CHE DOKROBEAST MI HA TRASFORMATO IN UN...
SE SONO UN ANIMALE DOMESTICO, ALLORA POTRESTI COCCOLARMI UN PO'!
IO DETESTO GLI ANIMALI! SOPRATTUTTO SE MASCHI!
CAPOSEZIONE, E' ARRIVATA UNA STRANA CARTOLINA!
FA' VEDERE...
TOSHIYA SAKAZAKI
2-12-21 OTOWA,
BUN-KYO-KU, TOKYO
CONGRATULAZIONI!
AVETE SUPERATO LA PRIMA FASE DELLA SELEZIONE!
QUEEN RECORD
COMMISSIONE PER LA RICERCA DI NUOVI IDOLI GIOVANILI DELLA MUSICA
DEV'ESSERE UNA SPECIE DI PUBBLICITÀ... O MAGARI UN SISTEMA DI VENDITA VIA POSTA...

SONO STATO IO! HO SPEDITO LE FOTO DI SAYURI E DELLE ALTRE PERCHÈ PARTECIPASSERO A UN'AUDIZIONE PER DIVENTARE DELLE VERE IDOL!
SONO TRE BELLE RAGAZZE, IL VANTO DELLA NOSTRA AZIENDA, E CREDO CHE NON SIA IMPOSSIBILE PER LORO DIVENTARE GLI IDOLI DELLA NUOVA GENERAZIONE!

LEI È PIÙ FRIVOLO E DISPERSIVO DI QUANTO IO ABBIA MAI IMMAGINATO, DIRETTORE...
EVIDENTEMENTE NON HAI CAPITO, COME TUO SOLITO... SE QUALCUNO DEI NOSTRI ANDROIDI RIUSCISSE A DIVENTARE UNA VERA IDOL, POTREBBE CONTRIBUIRE A MIGLIORARE L'IMMAGINE DELLA NOSTRA AZIENDA!
TRE BELLE RAGAZZE... QUESTO VUOL DIRE CHE SONO STATA ISCRITTA ANCH'IO?!

OH, CHE VERGOGNA... SÌ, CERTO, A PRIMA VISTA MOLTI MI SCAMBIANO SPESSO PER UNA VENTENNE...
SONO ANCHE PIUTTOSTO BRAVA, QUANDO SI TRATTA DI CANTARE, MA FORSE DIVENTARE UN'IDOL SAREBBE UN PO' TROPPO...
N-NON CREDO CI SIA BISOGNO DI ULTERIORI SPIEGAZIONI... EHM... COMUNQUE, QUANDO PARLAVO DI TRE BELLE RAGAZZE, IO INTENDEVO...
...

...L'ALLEGRA E VIVACE SAYURI...
...LA GRAZIOSA E SIGNORILE KOMACHI...
...E LA MODERNA E SMALIZIATA COOK!
EHM... DIRETTORE... QUESTO FUMETTO NON LO LEGGONO DEI SESSANTENNI... PERCHÈ NON FA UN PARAGONE LEGGERMENTE PIÙ MODERNO, TIPO LE SPICE GIRLS...?
PER LORO TRE SARÀ UNO SCHERZO SUPERARE ADDIRITTURA IL LEGGENDARIO TRIO LESCANO!
SENTA UN PO': IO DIVENTERÒ IL MANAGER DI SAYURI, VERO?
QUALCUNO DOVRÀ DIRLE CHE NON STIAMO PARLANDO DI LEI...
SE DOVRÒ DIVENTARE UN'IDOL, SARÀ MEGLIO PRENOTARE QUALCHE SEDUTA IN UN CENTRO ESTETICO...
RITORNEREMO DAI NOSTRI AMICI QUANDO AVRANNO FINITO DI VANEGGIARE E AVRANNO CONCLUSO QUALCOSA DI CONCRETO. NEL FRATTEMPO...

...ALLE INDUSTRIE KURAHASHI..
DICI SUL SERIO, SHIMOYANAGI?!
COSA?! SAYURI PARTECIPERÀ A UN'AUDIZIONE PER SELEZIONE DI NUOVI IDOLI GIOVANILI?!
K
SENTI SENTI...
NON C'È ALCUN DUBBIO! PARE CHE LE INDUSTRIE KAMATA ABBIANO INTENZIONE DI SFRUTTARE SAYURI E LE ALTRE PER MIGLIORARE LA PROPRIA IMMAGINE!
COME MEMBRI DELLE INDUSTRIE KURAHASHI, COSTITUIREMO UN SAYURI FAN CLUB E LA SOSTERREMO CON IL MASSIMO IMPEGNO!
NON POSSIAMO CERTO RESTARCENE QUI A BRACCIA INCROCIATE!
K

AH, SÌ...?
ANCHE NELLA NOSTRA AZIENDA ABBIAMO UNA BELLA RAGAZZA, E NON HA NULLA DA INVIDIARE A SAYURI, NON CREDE?!
1° PRESIDENTE KURAHASHI
PERCHE` MAI DOVREMMO COSTITUIRE UN FAN CLUB PER SAYURI?!
AAAAARGH!
IO DETESTO LE BIONDE!
QUANDOW SI PARLA DI IDOL, TANTO VALEY FAR SCENDERE IN CAMPOW LA MIGLIOREY DEL MONDOW... ECCO A VOI SALLY PURPURINE!
IH IH IH...
K
SAYURI E` L'UNICA DONNA CHE AMO VERAMENTE!
E PENSARE CHE QUEST'UOMO HA UNA MOGLIE E UNA FIGLIA!
D-DONNA...? MA SAYURI E` UN ROBOT...

BASTA! A QUESTO PUNTO HO DECISO CHE ANCHE DA SOLO RIUSCIRÒ A OSTACOLARE IL LORO PROGETTO DI FAR DIVENTARE SAYURI UN IDOLO!
SEZIONE RICERCHE
INTELLIGENZA ARTIFICIALE
SALA COMPUTER

SE NON SBAGLIO, SI TRATTA DELLA QUEEN RECORD...
LA PRIMA SELEZIONE SI BASA SEMPLICEMENTE SU DATI TECNICI...

MI SARÀ SUFFICIENTE INTRODURMI NEL COMPUTER PRINCIPALE DELLA QUEEN RECORD E MANIPOLARE QUALCHE SCHEDA...
SARÀ FIN TROPPO FACILE FAR PARTECIPARE SALLY, AMMETTENDOLA DIRETTAMENTE ALLA SECONDA SELEZIONE...
COSE COME QUESTE SONO REATO, PICCOLI LETTORI! NON FATELO ANCHE VOI... EHM... MA QUANTI ANNI AVETE?

MMM... NON MI SENTO MOLTO SICURO A FARE AFFIDAMENTO SOLO SU SALLY...
...PERÒ NON HO NESSUN'ALTRA DONNA TRA I MIEI SUBORDINATI...

COME AL SOLITO, NON MI RESTA ALTRA SCELTA CHE...
SIGH... SPERIAMO CHE NON SE NE ACCORGA NESSUNO...

IL GIORNO DELLA SECONDA SELEZIONE...
DIVENTARE UN'IDOL...
DICONO CHE NON CI SIA NEMMENO IL TEMPO DI FREQUENTARE LA SCUOLA...
HO COME L'IMPRESSIONE CHE SIA MOLTO FATICOSO COME MESTIERE...
...TANTO SARAI ELIMINATA ALLA SECONDA SELEZIONE!
OH, ALLORA NON DEVI PREOCCUPARTI, CARA LA MIA FRINGUELLINA...

ALMENO IO SONO MODERNA! LA ROBA CHE TI SEI MESSA ADDOSSO TU TI FA SEMBRARE UNA MUMMIA!
CALMA, CALMA...
COME TI PERMETTI?! PENSA A TE, PIUTTOSTO! CON I VESTITI CHE HAI ADDOSSO SEMBRI UNA PASSEGGIATRICE, PIUTTOSTO CHE UN'ASPIRANTE IDOL!

L'AUDIZIONE DEVE ANCORA INIZIARE E IL VOSTRO SPIRITO DI GRUPPO SI E' GIÀ DISGREGATO A TAL PUNTO?
UH?!
SEGA

CHIAMATEMI MANAGER SHIMOYANAGI!
SIGNOR SHIMOYANAGI!

SALLY!

...A SERGE...
ASSÒMIGLI MOLTO...

...
E QUELLA CHI E'?

ME CE HANNO COSTRETTO!
NUN ME SO' VESTITO COSI' PERCHE' ME PIACE, VABBE'?
SI', CON IL VIL DENARO...

ESATTO! E CI ACCAPARREREMO TUTTI I POSTI DI IDOL!
ANCHE VOI PARTECIPATE ALL'AUDIZIONE?!
TAP

CREDI VERAMENTE CHE PORTANDOVI DIETRO QUEL MOSTRICIATTOLO POTRETE OTTENERE QUALCOSA?
NON FARMI RIDERE, SAKAZAKI!

PERCHE' HO L'IMPRESSIONE DI VALERE SEMPRE MENO...?
POVERI ILLUSI... NOI ABBIAMO ANCHE UNA MASCOTTE!

SARAI BELLA TE, SARAI!
E' VEROW! DAL PUNTO DI VISTA DELL'ORRIDO, SERGE NON E' AFFATTO INFERIOREY A QUELLOW!

BENVENUTI, SIGNORI! IO SONO IL PRESIDENTE DELLA COMMISSIONE PER LA RICERCA DI NUOVI IDOLI GIOVANILI DELLA DELLA QUEEN RECORD! MI CHIAMO **FREDDY MAKIURI**!

IO SONO **BRIAN MEI**, IL SUO ASSISTENTE...

FORSE... MA SOLO PER QUELLE **POCHISSIME** PERSONE CHE CONOSCONO I **QUEEN**..
CI TROVO QUALCOSA DI **VOLGARMENTE MACABRO** E **GROTTESCO** IN QUESTA MESSINSCENA...

LA SECONDA SELEZIONE CONSISTE IN UNA **GARA DI DODGE BALL IN COSTUME DA BAGNO!**
SI DIA IL VIA ALLA **SECONDA SELEZIONE!**
QUESTA CI GIUNGE **NUOVA!**

NON POSSO FARE UNA COSA DEL GENERE!
AAAH! ESPORRE IL MIO CORPO ALLA GENTE?!

BENVENUTA NEL **VENTUNESIMO SECOLO**, RAZZA DI PALEOLITICA...
NESSUNO VORRÀ PIÙ SPOSARMI, DOPO...

DONNG
E KOMACHI SI RITIRA...
MA IO... **SOB!**

PERCHE` DOBBIAMO METTERCI IN COSTUME DA BAGNO?
COME CREDI CHE ABBIA FATTO QUESTA RIVISTA A CONTINUARE A USCIRE ININTERROTTAMENTE PER QUASI OTTO ANNI?!
DODGE
PAAA PAPAPA

BALL

IN COSTUME DA BAGNO!

SQUADRA BIANCA
RICORDETE CHE MO' NUN SO' SERGE, MA SERGIA! SO' UNA REGAZZINA GRAZZIOSA... ME RACCOMANDO, SAYU!
CHE S'HA DA FA' PE' CAMPÀ...
S-SÌ, HO CAPITO... T-TI DISPIACE NON AVVICINARTI TROPPO... UGH... SERGIA..?

FORZA, SAYURI!
FA' VEDERE CHI SEI, SALLY!

READY...

...GO!

UH?!

CHE..?

WHAM

OH, POVERINA! E` SVENUTA!
PORTATE UNA BARELLA!

DOVRESTI REGOLARE UN PO' LA TUA FORZA, SALLY!

E`... E` STATA COLPA TUA... P-PERCHE` TI SEY SCANSATA!

PRENDI QUESTA, SAYURI! GOCCIA DI CICLONE!

THUMP

SMETTILA, SALLY! UUURAGANO!

WOOSH

THUMP

AAH!

AIUTO!

NOOOO!

CRASK

GRANDE TIFONE!

AARGH!

THUD

EHM... PER IL MOMENTO CI SONO VENTISEI FERITE, DODICI RITIRATE E OTTO DISPERSE...

SONO RIMASTE SOLO IN QUATTRO... MA PUO' DARSI CHE NON RIUSCIRANNO A SOPRAVVIVERE ALLA SECONDA SELEZIONE...

SMASH

...

FAMMI VEDERE SE SEI IN GRADO DI FARE UN HOME RUN, ADESSO!

GWOOOO

TIPICO **TRANSFERT SPORTIVO**. SAYURI E' ORMAI CONVINTA DI GIOCARE A BASEBALL.

AH!
UH?!
ZIP
WHAM
AGH!
UNA TECNICA DI SOSTITUZIONE NINJA!
HO PIU` RISORSEY DI QUANTO TI POSSA ASPETTAREY, SAYURI! E, SAI COME SI DICE...
...LA FIFA AGUZZA L'INGEGNOW!

KLANK

AAAAH! MI SI È STACCATA LA MASCHERA!

E ANCHE COOK SI RITIRA...
ZOOOOWWW
BRUTTA STORIA! BRUTTISSIMA STORIA, GENTE!

QUESTA È LA PALLA DECISIVA!
WHUM
MA

ORA NON MI RESTA ALTRO CHE SISTEMARE TEY E SERGE, COSÌ DIVENTERÒ IO IL NUOVO IDOLOW DEI GIOVANI!

WHOOSS
HIGH JUMP MAGIC BALL!
WOOOO
AAH!
TUMP
SERGE!
OH, NO, ME TAPINA!
UH?!
POM
TUMP

GREAT! HO VINTO!

BENE! HO DECISO...

LA CONCORRENTE PROMOSSA A QUESTA AUDIZIONE... E` SERGIA!

COSA?!

CALMBREAKER - CONTINUA

Baoh
Cyguard
Kamasutra
Bounty Dog
Patlabor - Vol. 1
Goshogun - Etranger
La leggenda di Lemnear
The Hard - il cacciatore di taglie

Macross il film
Darkside Blues
Lamù - Il sogno
Il ritorno di Godzilla
Godzilla contro Mothra
Godzilla contro Biolante
GallForce - La storia eterna
Godzilla contro King Ghidora

SOLO
L. 14.900

SOLO
L. 19.900

I cartoni più grandi al prezzo più piccolo

un'occasione da non perdere... solo per un periodo limitato!

distribuzione:
TERMINAL VIDEO ITALIA,
tel. (051) 6023211, fax (051) 532492
e-mail: tvideo@tin.it
http:\\www.terminalvideo.com

RICORDI MEDIASTORES

DISPONIBILI PRESSO TUTTI I RICORDI MEDIASTORES